発展的迎夢(ゲーム)目安箱

ゲーム会議



SPECIAL SCOOP

パソコンVSコンシューマ

任天堂／SCE／セガ／マイクロソフト／ゲームバンク

Win95 N64

特別企画

私が愛したキャラクター

ゲームを照らす光を逐え!

REPORT

『ドラゴンクエストVI』『ロマンシング サ・ガ3』

『タクティクスオウガ』『実況ワールドサッカー2』

『シュヴァルツシルト』『三國志V』

VOL.3

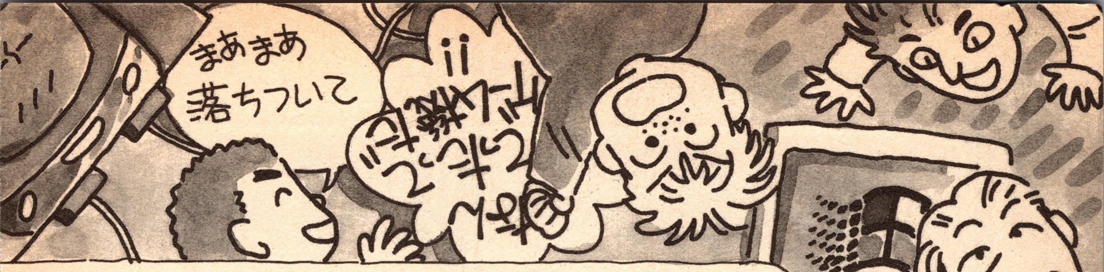


表紙イラスト
赤井孝美

ゲーム会議 Vol.3

CONTENTS





コンシューマ



がぜんぜん違うもの。
（福岡県／ビック・バン）

●Windows95にはボードがないと次世代機並みのゲームが遊べないと聞いたけど、真相は?
（東京都／猪又）

●N64のソフトが10数タイトルしかでないんじゃ、よほどおもしろくなければ僕は買いません。
（北海道／ＡＲ４）

５名の方、ありがとうございました。その他の意見もやはりNINTENDO64への声が多い結果となりました。

イラスト／新田直子





SPECIAL SCOOP

パソコンVS



95年末に大いに盛り上がったWindows95。今春、ゲーム業界の注目度№1のNINTENDO64。パソコンゲームにも、コンシューマゲームにも新顔が登場し、大きく揺れ動くゲーム業界。はたしてゲームは変わっていくだろうか？『ゲーム会議』では双方の主役に関連する5社を徹底取材。ソフトハウスの声、ユーザーの声を集め、ゲーム業界の今後を予測していく。



読者からのメッセージ

特集に関係する読者の声をアンケートハガキから拾ってみました。

- ●マイクロソフトは本気でゲーム業界に参入するつもりなんですか？
（東京都／石原）
- ●初心会にいきましたがN64への注目度はすごいものがあります。これをゲーム誌がどのように扱っていくのか楽しみです。
（埼玉県／山口）
- ●パソコンVSコンシューマっていったって相手にならないでしょ。値段



SPECIAL SCOOP

マイクロソフト 笹渕部長 インタビュー

Interview

私たちはデパート的な活動をしていきます

Windows95（以下、Win95）といえば、何をおいてもマイクロソフトである。マイクロソフトはWin95の開発元であると同時に、自らもWin95のグラフィック処理能力を活用した『Fury³』という3Dシューティングゲームを発売して話題を集めている。

今回は、家庭用ソフトウェア全般を扱う、EU事業部コンシューマ製品統括部の笹渕正直氏に、マイクロソフトのゲームに対する考え方や、パソコンゲームのこれからについて、お話をうかがってきた。

家族のコミュニケーションがテーマ

—早速ですが、マイクロソフトはWin95というゲームに適したプラットフォームの登場で、本格的にゲーム業界に参入してきた印象を受けるのですが、その意気込みと方針についてお聞かせください

「ゲーム業界に参入する意気込みは、あまりありません（笑）。というのは、たとえば『Fury³』でご覧頂いてるものは、やはり一分野に過ぎないと思うからです。マイクロソフトの〝ホーム〟という考え方でいきますと、家族のコミュニケーションの機会を作るというのがテーマになっていますので、あえていうなら〈デパート的な活動〉が中心になると思います」

—デパート的な活動というのは、具体的にはどういうものですか

「実用ソフトや教育ソフトなどを含めて、あらゆるジャンルの製品を出すということです。家庭用品売場あり、玩具売場ありという感じですね。基本方針は子供から親までが使えて、世代のギャップがないような切り口で製品を提供していく。その中で、エンターテインメント性の高いものがゲームということです。また、人を殴ったりとか、セクシーな印象が残る製品は出さない方針です。そういう意味でもデパートに近いといえるでしょう。もちろんゲームは、各ジャンルの中でもアピールポイントで、分かりやすい重要な分野ととらえています」

—マイクロソフトがデパートということは

「ゲームバンクをはじめとする他のメーカーさんが専門店という感覚だと思います。ですからエンターテインメントという分野ではオーバーラップして競合関係にあります」

パソコンはテレビよりもおもしろくなる

——では、Win95でパソコンゲームはどのように変わるのでしょうか

「そうですね、ゲームが変わるというよりも、私どもの広告のコピーにも使っているように〝テレビよりもおもしろくなる〟というポテンシャルを、Win95は持っていると思います。もちろん、ゲームという一分野を取り上げても、非常におもしろくなるでしょうが、トータルにエンターテインメントの可能性が広がると考えています。結論からいえば、実現できるパフォーマンスとしては、現在あるゲーム専用機と比べても遜色ないというよりも、むしろ可能性が大きいと思います」

——なぜ、ゲーム専用機よりも可能性が大きいのでしょうか

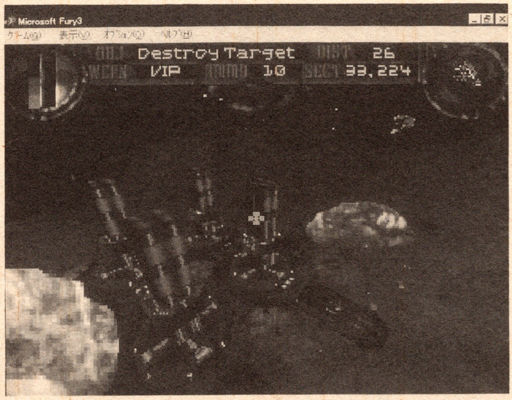
「コンピュータに関連する技術が、現時点で止まってしまっていれば専用機という形態はありえると思いますが、まだまだ進歩してますので、そういう状況からいくと、パソコンという形態が柔軟性に富んだ形態なのかな、ということです」

——具体的にはどのような魅力的なゲームが考えられますか

「比較的想像しやすい近い未来では、たとえば自分の正面、左、斜めとかの写真をパッと撮ります。それがおそらくWin97とか98になっているんでしょうが、ちゃんとレンダリング【*】されるんでしょうね。で、服装なども変えることができる。そして、野茂のモーションをビデオから取り込んだものを付け加えて、自分が野茂のモーションを使う選手になってベースボールゲームをやるとか、そういうものではないでしょうか。そのゲームには、リアルタイムに9対9で最低18人参加して、プレイヤーは世界中どこにいてもよくて、インターネットで試合ができるという感じですね。おそらく、そういったものが5年ぐらいで実現できると思います。それがパソコンそのものが開発ツールであり、そしてプレイバックできるという、今はまだ弱点になっている部分を最大限にいかしたゲームではないかと思います」

——しかし、パソコンがそうなる頃には、今度はそういった機能に特化したゲーム機ができているのではないでしょうか

「それはありえますね。そうなったときに、現在制限になってるCPUのスピードですが、多分これも3~5年の間で、今の値段で千倍ぐらいのものが手に入るでしょうし、それから記憶容量自体もはるかに進化していると思います。これらがある程度量産化されるようになると、わざわざグラフィックスチップをどうにかするより、もうこれ以上速くても普通の人間の目には追いつかないのだから、ありものに何をやらせるか考えた方が速い、と



『Fury³』

＊：ＣＧ用語で仕上げのこと。物体の面の属性や光の当たり方などの膨大な計算を行うため、時間のかかる処理の代表とされる。有名なレイトレーシングはレンダリング手法のひとつ。

いうことになると思います。このレベルにいくのにそれほど時間はかからないと思うわけです」

—現在は、パソコンに3Dアクセラレーターボードを入れて、やっとゲーム機と並ぶという感じですが

「そうですね。パソコンそのものというよりも、新しい技術を取り入れやすいアーキテクチャということだと思います。専用機だと本体ごと変えないといけないのですが、すごいグラフィックボードができれば、とりあえず差せば動くというところまでは簡単にいくでしょう。今はそれがネックですが、将来的には強みになると思います」

—3Dアクセラレーターボード対応ゲームは予定していますか

「今のところ、特に考えていません。どこまでを標準的とするかという問題はありますが、おそらくグラフィックスとかサウンドといった部分については、特定のハードウェアなしでは動作しないという制約を受けるものには、手を出さないと思います。ただ他社さんで大いにそういう可能性を追求していただきたいですね。結果的に『Fury^3』が売れなくなるのは困りますけど(笑)、今の状況ではそういった競争は当然起こるべきだと思います。個人的には『バーチャファイター2』は出てほしいですね。出たら絶対買います」

ジャンルの区別は難しくなる

—現在発売しているゲームについてお聞かせください

「ゲームという切り口ですと、『Fury^3』が4番目のタイトルになります。その前に『Flight Simulator』『Golf』『Space Simulator』というタイトルを出しています。ただ、前の3つのゲームと『Fury^3』は、エンターテインメントとしましても、全然違うジャンルです。そういう意味ではまだこの分野に関しては新規参入と同じような状況です」

—今後の予定はいかがでしょうか

「本当でしたら、『Fury^3』系の製品に関する具体的な企画案をお話しできるとよいのですが、これはあまり決まっていません。もちろん、そういった計画も考えていますが、まだどういう内容だとか具体的にお伝えできるようなところまでは進んでいません。もうひとつの分野のシミュレーションとかスポーツの方は、継続して充実させていく予定です」

—Win95の表現力をいかしたシミュレーションを中心に、インタラクティブ性の高いものは徐々にという感じですか

「おそらくそれは、イコールになっていくと思います。たとえば『バーチャファイター2』なども、アクションゲームといえばアクションゲームですし、シミュレーションゲームといえばシミュレーションですよね。コンピュータゲームの初期の頃は、ハードウェアの性能が低いため、限られた表現の中で、遊ぶ人のイマジネーションをかきたてる方向にアイデアが向いていたのですが、今はスピードはどんどん上がっていますし、色はたくさん使える、3Dも大分スムーズに動く、と段々とリアリティのあるものが入ってきていると感じます。そういう意味では、ジャンル分けが難しくなってきていると思います」

—ゲーム以外の分野でも、ジャンル分けは難しくなるとお考えですか

「マイクロソフトが提供していく部分で、おそらく共通しているのは、やはり参加する側の意志を反映するという方向性が、もっと強

くなるだろうという点です。そういった点では、ゲームではありませんが、年内に日本語版を発売する予定の『3D Movie Maker』などはおもしろい製品です。簡単にいってしまえば、コンピュータの中に自分の世界を作り上げるソフトですが、ある程度のキャラクターがあらかじめ入っていて、それを組み合わせて立体のアニメーションを作ることができます。こういったものがさらに進化していくと、でき上がったキャラクターではなくて、自分自身で撮影した映像を取り込んで動かすことができるのではないかと。このモーションキャプチャリングという機能は、今はとんでもなく高い装置で動いていますけど、多分これまでのコンピュータの価格の下がり方から考えると、今1億円という値段で動いてるものが、20~30万円ぐらいのコンピュータになるのも、それほど遠くないと思います」

――そうなると、それだけでゲームと呼べるかもしれないですね

「そうですね。『バーチャ7』あたりが出たときには、サラの代わりに自分の彼女を戦わせるとかが可能になっているのでは……。あるいは相手を上司の顔にしてもいいですし(笑)」

マイクロソフトのいち押し

インタビューの中に登場した『3D Movie Maker』というソフトは、なかなかおもしろそうである。ということで、さらに『3D Movie Maker』についての質問を重ねた取材陣に、笹渕氏はていねいに答えてくれた。ここではその一部を紹介しよう。

3D Movie Maker

――『3D Movie Maker』とは、具体的にはどういうソフトですか

「対象年齢10歳以上の立体アニメーション作成ソフトです。『ジュラシックパーク』だとか、ああいったコンピュータグラフィックスのレンダリング技術を、子供向けに使ってしまったという製品です」

――10歳で3Dアニメーションというのは、難しくないですか

「アニメーションで難しいのは、キャラクターそのものを自分で作らなくてはいけないとか、物体の動き方を理解する必要がある点ですよね。今まで手作業だったものがコンピュータに変わったというだけで、やはりセンス、技術がないと使えませんでした。『3D Movie Maker』は、はじめからできあがっているキャラクターや動きの組み合わせで、アニメーションを作っていくわけです」

――自分でキャラクターを作ることはできないのですか

「それは残念ながらできません。そこまでやってしまうと、非常に大規模なソフトになってしまいますので、さすがに子供用というわけにはいきません。ただし、用意されているキャラクターも多いですし、舞台や視点も変更できますので、バリエーションは無数に考えられます。何でしたら、お見せしましょう」

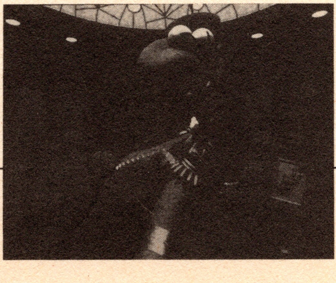
＊＊＊

という流れで、米国版『3D Movie Maker』の実物を見せていただいた。

実際に見た『3D Movie Maker』は、ひと言でいうと、「大人でも十分楽しめるソフト」だった。基本的には部品の組み合わせでありながら、その組み合わせている作業自体が結構楽しそうなのだ。

具体的には、舞台を選び、視点を設定し、そこに配置したキャラクターやアイテムに動きを設定していく。たとえば歩かせる場合は、〈歩く〉という動作をメニューから選択し、歩く道筋をマウスでドラッグするだけでいい。これを〈飛び跳ねる〉にすると、同じ道筋を、ぴょんぴょん飛び跳ねる情景になったりもする。さらに本当の映画のように、タイトルの文字を飛ばしたりスクロールさせる機能もあって、まさに「子供にはもったいないソフト」という感じだ。

発売日と価格は決まっていないそうだが、時期は夏休み前、子供用ということを考えると、それほど高い価格は付かないと予想できる。もちろんマイクロソフトとしても、「『3D Movie Maker』はいち押ししていきますよ」とのことだ。



写真は英語版

SPECIAL SCOOP

ゲームバンク富加見社長インタビュー

Interview

パソコンと専用機は画面が違う！

Windows95（以下、Win95）の開発元として知られるマイクロソフトと、ゲームにとどまらずソフトウェア全般の開発、販売を行うソフトバンク。この両社の共同出資によって、Win95用ゲームを販売していく新会社が「ゲームバンク」である。
今回は、代表取締役社長・富加見浩氏に、ゲームバンクの今後の事業展開やWin95とゲーム機の関係などについて、お話をうかがってきた。

ゲームバンクは寿司屋!?

——はじめに、ゲームバンクの事業内容についてお聞かせください

「基本的にはマーケティング趣向のパブリッシャーです。これは、よいものをより多く、世の中に提供するということですが、デベロッパーではありません。もちろん、商品のコンセプトや方向性などについては示唆します。つまり、プロデューサーであったりディレクターであったりするということです」

——デベロッパーでないということは……

「社内に開発チームを持たないということです。実際の開発作業は、〈米キネソフト〉をはじめとする別会社に委託します。彼らは、Win95をプラットホームにした高い開発力を持っているので、短期間で高水準のWin95用ゲームが開発できます」

——国内パートナーの役割を教えてください

「この関係は、寿司屋にたとえるとわかりやすいでしょう。ゲームバンクを寿司屋のお店だと考えてください。国内のゲームメーカーは、ここに魚介類を提供してくれるわけです。もちろん、新鮮な魚介類が手に入らなければ寿司屋は成り立ちません。また同時に寿司屋にも、魚介類を見る目が必要になります。そこで、ゲームバンクがお客さん（ユーザー）のニーズに合わせて選んだ魚介類を、Win95という〈しゃり〉にのせて寿司にするのが米キネソフトなどの職人というわけです」

——ということは、国内のゲーム機用のゲームが、近い将来Win95に移植されるということでしょうか

「これは本当に楽しみにしていてください。今春までは、海外ゲームの日本語版を発売していきますが、既に国内のゲーム機からの移植作品の検討もはじまっています。また、ゲームバンクが発売するにあたっては、世界同

時発売を考えています」

3Dアクセラレータはいらなくなる！

―次世代機と呼ばれるゲーム機からの移植になると、3Dアクセラレータチップなどの特定のハードウェアが必要になりませんか

「それはまもなく、いらなくなります。パソコンのすごいところは、ゲーム機とは比較にならない速度でハードウェアが進化するところです。現在、パソコンのCPUは、ペンティアムの100MHzが標準になりつつありますが、今年の夏以降はペンティアムの133MHzが当たり前になっているでしょう。マイクロソフトもDirect3DなどのGameSDK【*】の部分で、今春頃までには環境を整備してきますので、ゲームの作り手も、それを動かすハードウェアも、その標準的な環境に対応すればよいということになります。こうなれば、現在の32ビット機程度のゲームが、Win95という共通プラットホームの上で問題なく動かせるはずです。また、ユーザーの負荷も考えなくてはいけません。現実にボードを買ってきて、自分でコンピュータの蓋を開けて差し込めるユーザーがどの程度いるでしょうか？　Win95がこれだけ受け入れられているのは〈簡単だから〉という点は重要です。結果としてゲームバンクは、特定のハードウェアに依存するようなソフトウェアは販売しない方針をとります」

ゲーム機は家庭用TVを使う短所がある

―Win95とゲーム機の関係についてどうお考えですか

「Win95は、サターン、プレステ、NINTENDO64、M2と横並びのプラットホームといえるでしょう。しかし同じプラットホームでありながら、ゲーム機はゲームをするために買う、Win95がのったパソコンをゲームのために買う人はいない、という点で競合しない関係だと思います」

―パソコンがゲーム機と横並びのプラットホームになったのは、Win95の影響が大きいと思いますか

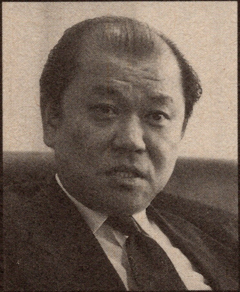
「それは絶対にWin95です。私がゲームバンクの社長に就任したきっかけもそうでした。ソフトバンクの孫社長にWin95を見せられて、誘われたから引き受けたのです。それがなければ多分断っていると思います」

―Win95がゲーム機に勝っている部分は何ですか

「何より画面が違います。32ビット機はまだいいのですが、64ビット機の映像を家庭用TVに映すのと、コンピュータ用ディスプレイに映すのでは大きな違いがあるでしょう。NINTENDO64の画面を見ると確かにすばらしい、でも家庭用TVに映されてしまう、あれがディスプレイだったらと思いますね」

PROFILE

富加見浩（ふかみ・ひろし）



鹿児島県出身。50歳。朝日通商、バンダイなどを経て、1988年にアクレイムジャパンを設立。1995年5月、ソフトバンクの孫社長から、Win95版『PITFALL』の画面を見せられたのをきっかけに、同年10月、ゲームバンク株式会社代表取締役に就任。現在に至る。

＊：Win95用のゲームソフトウェア開発キットのこと。DirectDraw（高速グラフィック描画機能）、DirectSound（サウンドエフェクト＆ミキシング機能）、DirectPlay（ネットワーク通信プレイ機能）、DirectInput（ジョイスティックからの入力機能）、などの各機能を効率よく扱うためのツールやサブシステムで構成される。Direct3Dは、文字どおり3D描画を高速に行う機能を指す。

——Win95のゲームとゲーム機のゲームに決定的な違いはありますか

「購入動機の違いが、そのまま決定的な違いになります。ゲーム機の場合は、ゲームをするために買っていますから、ゲームで遊びたいという気持ちが100%なのです。そこへポンとソフトを出すから皆〈わっ〉と飛びつく。〈ゲームが面白いよ〉という必要はないわけです。これに対してパソコンは、汎用的な機能の中のひとつとしてエンターテインメント機能があります。

そこをどうやってくすぐるか、どうやって消費者を喚起させるかという、ゲーム機では必要のない作業が、パソコンのエンターテインメントソフトでは必要になるわけです。我々は彼らが踏まなくていいファーストステップを踏んで、それからマーケティングにもっていく、商品にしていく、ここが一番大きな違いです」

今後の事業展開

——今後の展開についてお聞かせください

「先ほど、世界同時発売の話をしましたが、97年になると世界同時発売の商品は少なくなると思います。これは、それぞれの国の国民性に応じたソフトウェアが必要になるためです。ゲーム機の世界も同じですが、新しい市場の誕生期あるいは成長期においては、国民性はほとんど関係ありません。

具体的な例では、ファミコン初期の日本のゲームが、アメリカで売れたことなどがそうです。

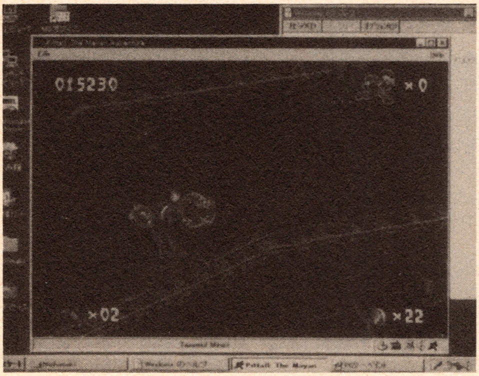
しかし、日本にアメリカのファミコンゲームが入ってくる時点では、日本の市場は成熟してしまっています。こうなると、国民性に合わないものは受け入れられません。ゲーム機の成熟期が3年だったとして、おそらくWin95は1年ぐらいで国民性が出てくると考えています」

——将来、オリジナルゲームを発売する予定はありますか?

「まったくの0から作るものがオリジナルで、はじめに1があってそれを10にするのはオリジナルでない、という定義ならば、ない可能性が強いです。私は1のものを味付けして、3や4にしたものはゲームバンクのオリジナルであると認識してますので、そういう意味ではオリジナルは出していきます」

——現在予定されているラインナップを教えてください

「今春までは海外の作品で、『HEXEN』、『LOCUS』、『ICE&FIRE』、『ダブルプレッシャー』などがあります(『HEXEN』、『LOCUS』、『ICE&FIRE』は次ページ参照)。また、2月頭になるかもしれませんが、米国のマイクロソフトが1月1日にアメリカで売り出す『Game Sampuler CD』という約40タイトルのゲームを収めた商品を



『ピットフォール～マヤの大冒険』

発売します。
　また、ゲームバンクはゲームだけでなく、エンターテインメントソフト全般を提供していきます。その中のひとつとして〈パソコンで読む漫画〉があります。現在、本宮ひろし先生や石ノ森章太郎先生など約20名の漫画家と契約を済ませました。1枚のCD－ROMに単行本5、6冊が収録できますので、毎月3タイトル程度のペースで、全集のラインナップを作っていきたいと思います」
――最後に将来的な方向性は
「女性に注目したいと思います。今後のパソコンの新規ユーザーには、女性がかなりのウエイトを占めると考えていますので、その方々に対するエンターテインメントソフトを、夏か秋口くらいからラインナップに加えていくつもりです。
　Win95は、音源の点ではビデオより優れているので、当然ミュージックソフトも出てくるでしょう。こうして考えるとエンターテインメントという世界はさらに広がってきます。ゲームバンクは、やはりその方向性で進んでいきたいと思っています」

ゲームバンクのいち押し

HEXEN

　富加見社長自ら、「『DOOM』を越えていると思います」と語ってくれた『HEXEN』は、『DOOM』で絶賛を浴びたidsoftware社の最新作だ。「中世の城を舞台に『DOOM』をする」といえば大体感じがつかめると思うが、もちろんただ舞台が変更されただけではなく、魔法の杖や光る玉など、さまざまなアイテムを使って冒険を進めていくゲームである。
　プレイヤーが操作するキャラクターも、戦士、僧侶、魔術師と選択でき、さらに地震や霧などのアクシデントや、落ちてくる天井、動く壁などのトラップも、「これでもか」というほど詰め込まれてる。
　また『HEXEN』では、複数のプレイヤーの同時プレイにも対応する。モデムを使った場合は2人まで、ネットワーク上では最大4人までの予定。同時プレイでは、プレイヤーの担当する戦士と、別のプレイヤーの魔術師が、助け合ったり、足を引っ張り合ったりすることができる。今春発売予定。

LOCUS

　すり鉢型の異次元スタジアムで行われるスポーツゲーム。プレイヤーは「ビーグル」と呼ばれる機体を操作し相手のゴールを目指す、イメージ的にはサッカーを進化させたようなゲームである。『LOCUS』の売りは、すり鉢型フィールドのおもしろさと、「ビーグル」のスピード感だが、特筆すべきは、最大9人までのネットワークプレイが可能なことと、話題のヘッドマウントディスプレイに対応していること。迫力ある戦いが楽しめそうだ。今春発売予定。

ICE&FIRE

　謎の異星人に侵略された宇宙基地を救うための戦い……、と聞くとよくある設定と思うかもしれないが、この基地間の移動はフライトシミュレーション、基地の内部は3Dダンジョンになっているという、変化に富んだ3Dアクションアドベンチャーである。
　ちなみにクリエイターは、あの『テトリス』の開発者。

SPECIAL SCOOP

NINTENDO64はゲーム業界を救う

任天堂 今西広報室長 インタビュー

96年4月21日のNINTENDO64（以下、N64）の発売日まで、あと2カ月あまりとなった。ファミコンの発売以来、国内外のゲーム業界を常にリードしてきた任天堂は、どのような方針を打ち立てて新ハードウェアをデビューさせるのだろうか。
今回は、取締役広報室長の今西氏に、現在のゲーム業界の問題点や、NINTENDO64の役割について、お話をうかがってきた。

●バーチャルボーイはTVゲームではない

――N64の発売によって、任天堂のゲーム機は5機種になりますが、それぞれの今後の役割についてお聞かせください

「5機種といいましても、バーチャルボーイはTVゲームの系列とはぜんぜん違いますから、一列に並べるとおかしくなります。ゲームボーイも、TVゲームをいつでもどこでもということで、コンセプトは少し違いますが、バーチャルボーイは完全に娯楽のジャンルが異なり、〈TVゲームばかりじゃないですよ〉と問いかけようとしたのです。その点ではまた、ゲームボーイとも違います」

――そのバーチャルボーイは、今後、今まで以上にハードの特長をいかしたソフト作りに取り組まれるとのお話しですが

「バーチャルボーイは、残念ながら現在のところ評価されていません。これはソフトに対する当社の判断が甘かったためでしょう。たとえば、発売前のソフトの評価は、従来のTVゲームの評価部隊が担当していました。TVゲームの基準だけで見てしまっては、バーチャルボーイの本当のよさをいかすソフトが評価できないのです。おそらく今後は、従来の担当者以外からも評価を受けて、検討することになるでしょう。それにしても、あの程度というのは、本当に見通しが甘かったと思います。せっかくハードで新しいジャンルを提案しながら、ソフト面で徹底していないのでは仕方がありません」

――立体的な落ちゲーのためのハードウェアでないことは間違いありませんね

「そうですね。それと、ユーザーにうったえにくいという問題もありました。プレイヤーとそれ以外の人が画面を共有できませんし、TV宣伝もできません」

――そういえば、各ゲーム誌でも画面を2つ

並べて立体的に見せるような苦労をしていました

「ええ、いろいろ苦労はしているのですが、それでもやはり実感はないのです。もちろんはじめからわかっていた問題点なのですが、あれは非常に宣伝が難しい商品だと思います」

――では、ゲームボーイの方はいかがでしょうか。そろそろ後継機の話題があってもよさそうな気がしますが

「当然ハードウェア部隊はいろいろ考えていると思いますが、すぐに後継機を発表するようなことはありません。ゲームボーイは、〈TVゲームをいつでもどこでも〉という明確なコンセプトにマッチしている製品なので、コンセプトを崩さず継続する方針です。さらに、世界的にも高いレベルの評価を受けていますから、息の長い商品としていけると思っています。」

N64とスーファミは棲み分け可能

――スーパーファミコンからN64へは、緩やかに移行するというお話ですね

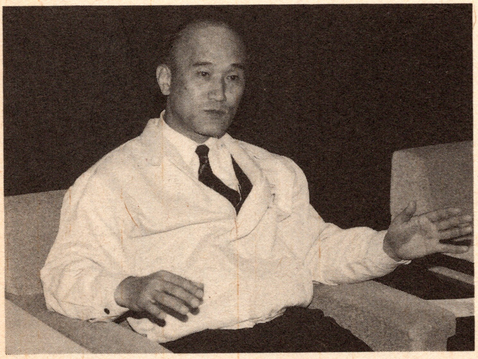
「私自身は、N64とスーパーファミコンは、スーパーファミコンとファミコンよりも、棲み分けしやすいのではないか、という気がしています。会社としても、スーパーファミコンのソフトの価格を下げたり、みなさんにわかるように、今から棲み分けをはかるような発表をしています」

――ゲームソフトの価格引き下げについてお聞かせください

「当社のソフトについては、N64の9800円に対して、スーパーファミコンは7500円を考えています。これはもちろん、N64との棲み分けをはかるためです。同時にサードパーティーにも、価格を抑えていただくお願いをしています。こちらは7500円にはなりませんが、10%~20%は安くなるでしょう。たとえば12000円で発表していたソフトが、9500円になったりとか、そういうレベルで安くなっていくはずです。また、15000円~20000円出せば、ハードとソフトがセットで買える環境がほしい、という考えもあります。7500円のソフトに、スーパーファミコンの本体が4000円引きになるクーポン券が付いていますから、合わせても20000円かからずに両方手に入るわけです。こういった環境があるべきではないか、という狙いです」

――サードパーティがソフトの価格を無理に下げることによって、ソフトの質が悪くなる心配はありませんか

「そういうことをやっていると淘汰されていきますよね。ファミコンのときからN64まで、いつでもそうなのですが、当社には質的転換を明確にしていきたいという方針があります。スーパーファミコンでもそうしていただかないと……。もちろんビジネスですから損をしてまでやることはありません。しかし、計算



ばかりでやっていては抹殺されてしまうわけです。まあ、この問題については、あまり心配することはないと思います。ちゃんとやっていれば大丈夫でしょう」

―スーパーファミコンには、今後どのような展開が考えられますか

「みなさんは次世代機とか騒いでいますが、スーパーファミコンは、この年末商戦を見ても、大体7割は確実にシェアを確保しています。セガが2割。ソニーが1割といったところでしょう。ソフトだけを見ても、94年の年末と、95年の年末は同じ程度売れていますので、決して落ちていません。さらに、『スーパードンキーコング』などで用いているCGレンダリング技術も、あえて避けているのかどうかは知りませんが、まだ他は出していませんし、セントギガのような家庭用端末としての展開も考えられます。『ドラクエ』が今でも３００万本売れるのですから、確実に３００万台は家庭で生きているわけです。実際には、どんなに少なく見積もっても５００万台は生きているでしょう。これだけの力があるハードですから、まだまだなくならないと思います。ただし、これもソフト次第ですので、ユーザーに迎合するようなことをやっていてはダメです。クリエーターの方には、常に新しいものを求めていただきたいと思います」

―新しいものの中で、必要な機能によってハードを使い分けるということでしょうか

「もちろんそうです。クリエーターの層が厚くなった、というと語弊があるかもしれませんが、とにかく相当な数のクリエーターがいますので、アイデアによってハードを使い分けてもらえばいいと思います。ファミコンはもうダメだとしても、ゲームボーイとスーパーファミコンとN64を使い分けてもらえれば、相当のことができるのではないでしょうか」

N64はクリエーターのストレスを解消する

―さて、従来の機種に対する、N64の役割をお聞かせください

「N64は、〈ゲーム業界を救う〉という役割を担っています。このままではダメになるでしょうから……」

―具体的には、どのように救うのでしょうか

「N64は、いろいろな可能性、仕掛けを提供するハードウェアです。ですから、機能拡張の可能性は随所にあります。64DD（ＮＩＮＴＥＮＤＯ64書き込み可能ディスクドライブ）が発売されれば、ROMカセットもあれば、拡張メモリも搭載できる。さらにコントローラのメモリパックもある。これらは、クリエーターのアイデアに柔軟に対応できると思います」

―書き込みができる媒体だけでも、ROMカセット、コントローラのメモリパック、64DDと3種類考えられるわけですが、それぞれの使い分けを教えてください

「ソフトを作る人の自由です。ですから、これはある意味では高機能なんですが、クリエーターにどれだけストレスが溜まっているかに大きく関係するはずです。今までのハードにストレスを多く感じているクリエーターは、ものすごく使いやすいでしょうが、今でも追いついているのが精一杯というクリエーターは、なかなか活用できないと思います。それだけのギャップはあるでしょう。任天堂は以前から少数精鋭といっていますが、これは極めて現実的なことです。現在のクリエーターを見ると、ストレスを溜め込んでいるような



本体上部には、おなじみのROMカセットの挿入口と、見慣れない〈MEMORY EXTENSION〉と書かれたスロットがある。このメモリー拡張スロットには、64DDのソフトで遊ぶ際に拡張メモリを挿入する予定。

人は、現実に少数なのです。だから少数精鋭だというわけです。本当は多数精鋭の方がいいのはいうまでもありません。この辺の話は、山内（社長）も詳しい説明をしませんので、また少数とか一強皆弱とかいっていると、みなさん好きなように解釈しているわけですが（笑）、これは極めて現実的な対応です」

――その少数が多数になるような手は打っているのでしょうか

「興味があって来られた方にはいろいろと説明をしていますし、実際、技術会議も行っています。そうやっていくうちに、ストレスを感じはじめたクリエーターは、一歩先に進めるはずです。そういった可能性を持ったハードウェアをこのN64で提供したい、ということです」

――お話を聞いていると、材料は提供するから好きに使いなさい、という感じを受けますが

「ええ、ハードの機能はそうです。ただし、〈量的拡大だけはダメ〉という点を明確にしています。タイトルが多ければいいだとか、メモリ容量が多ければいいだとか、ゲームの世界はそんなものではありません。これをやっていると、実写映像を取り込むのに何千万かかるという話になったり、一方では、安く早く仕上げるために、安物の実写映像を取り入れて量を埋めるというような……。これが今、水面下というよりも水面上ですね（笑）、どんどん進んでいますので、ゲームの世界が衰退の方向に向かっていると認識しています。早く何とかしなくてはならない、という役割をN64は担っています」

――すると、CD-ROMに比べて容量が小さい媒体を選択した理由も、実写映像に頼ったゲームを作るつもりがないから、ということでしょうか

「インタラクティブムービーだとか何だとか、言葉を作るのが上手ですからいろいろいいますが、結局何も出てこないわけです。まあ、一部のマニアは、女の子の裸がきれいに見えたからいいというかもしれませんが、やはりゲームの世界はそんなものではないわけです。そうであってはならないと思います。ですから、容量の問題ではないのです。容量は我々が、ROMカセットやディスクドライブで提供するだけで十分なはずです。あとは、機能の拡張性を用意していることが大事なのです。CD-ROMは容量は多いですが、ROMはROMです。発展しても何もありません。これではゲームはどんどん衰退してしまいます。現在は、次世代機やマスコミにあおられて、そっちの方向に走ってしまっているわけです。しっかりした考えを持っていないマネージャー連中と、幼いクリエーターが、このままでは業界全体をダメにしてしまう、というのが我々の本当の気持ちなのです。

いつでしたか、ファミコンでメガ競争がはじまり出して、我々は苦々しく思いました。あれは本当にどうしようもありませんでした。

ですから、スーパーファミコンの前に出したゲームボーイには、ものすごく重い役割があったわけです。メガ競争の世界ではないという……。ここで、適切に評価された『テトリス』などのゲームがありましたから、〈これがゲームの世界ですよ〉といいたかったわけです。一般の経営者感覚で、売れればいいという風潮は、大変悲しかったのです。正直いって、我々もファミコンがあれだけ長生きするとは思いませんでしたが、ここまで広がってしまったのですから、主宰者としての責任は、ますます重くなっていると考えます」

ダメソフトは必要ない

――96年中に発売されるN64用ソフトは、任天堂ブランドのみというお話ですが

「あくまで当社のブランドということであって、中には他社開発のタイトルも含まれています。なぜかそうするかといえば、この立ち上げの時期に、ひとつたりともダメソフトは出せないためです。N64は先ほど説明したような使命を負っているのですから、当面はコントロールできる範囲で進めていかないと、使命を果たせなくなってしまいます。これはN64の意味がなくなってしまうということです。ですから、クリエーターのみなさんには、もっと時間をかけてもらえばいいのです。もちろん、N64に移行するために会社の業績が下がっては困る、などという意見はあるかもしれませんが、そういうことだけを考えていては、ゲーム業界はつぶれてしまいます。そういう計算だけでやっていてはダメなのです」

――ダメソフトを作らないための方法のひとつとして、「70以下は差し戻し」という任天堂の品質チェックがあるわけですね

「同じような品質チェックは従来からやっていますが、今回は一段と綿密にやっていきたいと思います。〈差し戻し〉というのは、もちろん協議をしまして、ただし、妥協をしてしまってはお互いに不幸になるのですから、いい方向に持っていかなければいけないことは間違いありません。まあ、当社がものをいえば、いつも裏側から見られて誤解されていますが(笑)、絶えず業界全体を見て前向きのことを考えているわけです。特に現在のゲーム業界は、考えなくてはいけない状況にあるのです。みんな踊ってしまっていますけれども、実際足もとをみたら、相当寒いと思いますね。だからこそ、今盛り上げなければいけないということです」

――話は変わりますが、『マリオ64』以外の本体同時発売ソフトは決まりましたか

「実際には『マリオ64』も未定なのですが、これは役割を考えると出さざるを得ないと思います。後の2本は、その時点で海外を含めて、ハード立ち上げに向いているものを選択します」

――ソフトのタイトルはまだ仮称ですか

一見するとボタンが増えたように見えるが、右上にまとめられた〈C ボタンユニット〉と呼ばれる4つのボタンは、1つとして数えてほしいとのこと。『マリオ64』などの3Dゲームでは、主に視点切り替えに使われる予定。



「はい。『マリオ64』についても、最終的にどうなるかわかりません。すべて「○○64」というわけにもいかないでしょう（笑）」

——他に時期が決定しているソフトは？

「『マリオカート』が6月、『ゼルダ』が11月というところまでしか決定していません」

——発表されているラインナップを見ると、ジャンルが偏っている気がするのですが

「これは当社の主宰者としての難しいところです。やはり、ハードの機能をうったえやすいところから進めていくしかないという辛さがあります。偏りがあるとすれば、そのためでしょう。また、発表しているタイトル以外にも、すでに開発しているタイトルはありますので、その中には、シミュレーションやパズルなども含まれています」

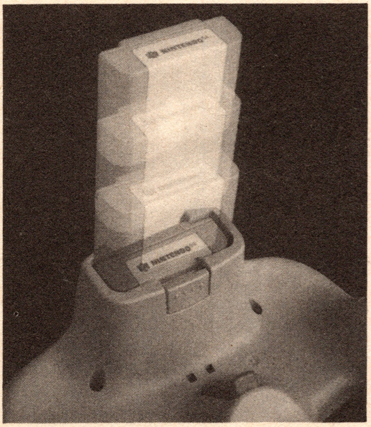
——96年末までに発売するソフトが14〜15本ということですが、少ない印象を受けるのですが

「プレイヤーによっては、好みのジャンルが少ないという問題はあるかもしれません。ただし、好きなジャンルが2、3カ月出ないから他のジャンルもやってみようというように、プレイするジャンルの幅が広がれば理想的だと思います」

ゲームはインターフェイスで変わる

——N64の目玉のひとつである3Dスティックですが、このインターフェイスによって、ゲームはどのようにかわるのでしょうか

「これもクリエーター次第ですね。とりあえず移動が非常にリアルになるという点はありますが、ゲームの世界ではインターフェイスが最も重要なのですから、インターフェイスを変えなければゲームは変わらないわけです。ゲームウォッチから採用してきた十字キーも大分進歩はしてきましたが、あれでできなかった操作が3Dスティックで可能になるということです」



コントローラには、容量8メガビットのメモリーパックが挿入できる。メモリーパックには、ゲームのデータはもちろん、自分なりにチューニングしたコントローラの設定なども記録できる。

——十字キーは残っていますが、従来からのユーザーのために残されたのでしょうか

「いいえ。基本的にはゲームによって操作系は決まるはずです。たとえば『マリオ64』をやる場合は、どう考えても3Dスティックを使うわけです。コントローラの3パターンの握り方を、ゲームによって使い分けていただく、それによってどのような使い方にも対応できる、とお考えください。もちろん純然たる2Dの、コマンド選択などが多いゲームは、確実に十字キーの方が操作しやすいでしょう」

——逆にセレクトボタンはなくなっていますが……

「これは現在のゲームでも、ほとんど使われていないということです。最近ではソフトの方で使わずに操作できるように考えられていますので、必要ないという結論になりました」

——コントローラにはもうひとつメモリーパックという特徴がありますが

「はい。コントローラ下部に8メガビットの書き込み可能メモリーパックを差せるようになっています」

——かなりの容量ですね

「そうですね。スーパーファミコンで最初に発売した、『スーパーマリオワールド』は4メガでしたから。あの規模のゲームでしたら、まるごと入ってしまうということです」

——96年11月に発売される64DDによって、ゲームはどのように変化しますか

「64DDは書き換えではなくて、書き込みができるということがポイントです。書き換えというと、当社が以前発売したファミコンのディスクシステムを連想する人が多いと思いますが、そうではなく、自分でデータを書き込める、さらに書き込むことによってゲームを変えられるという点が最大のポイントになります。ディスクの64メガバイトのうち、20メガバイトが書き込み可能になっていますので、ROMカセットと合わせると、アイデア次第でどのような組み合わせにも対応できると思います。さらに、ネットワークを考えると、64DDには大きな可能性が考えられるでしょう」

——64DDに対応する通信システムは、すでに開発しているのですか

「現在開発中です。ネットワークは、N64のコンセプトにも含まれますので、常に念頭に置いて考えています。実際には、64DDを立ち上げる途上で提案していくつもりです。64DDがないと、通信システムの意味はなくなってしまいますから」

パソコンは眼中にない

——パソコンの世界ではWin95が登場して、ゲーム専用機と並ぶプラットフォームになりつつあるといわれていますが

「原則的に、我々はゲーム業界がどうなるか、ということしか考えていません。そういう意味では、次世代機がなんとかという論議も含めて、眼中にありません。これが大前提です。パソコンゲームというものは、やはり専用機とは価格面でも技術面でも差があります。Win97か98のときには、それらしきものができるとは思いますが、その頃には世の中は変わっているのではないでしょうか。パソコンに、専用機からの移植が可能になったという話は聞きますが、移植したものでどれだけのゲームの味が出せているかわかりませんし、さらに二番煎じを出すということに、どういう意味があるのかもわかりません」

——パソコンの方がハードウェアの進化に対応しやすいという見方もありますが

「ハードの進化に対応しやすいという点が、ゲームの世界につながるかというと、これは安易にゲームを作りやすいという量的拡大の方向に向かうだけです。だからダメなのです」

——ゲーム専用機がTV画面に映されるのに対して、パソコンは専用ディスプレイに映され、画像が美しいという長所がありますが

「もちろん、きれいに越したことはないのですが、画面がきれいというだけでゲームの世界が成り立っているわけではありません。また、リアルであればあるほど、感情移入がしにくいという問題もあります。詰まるところゲームはゲームなのです。〝パソコンさえあれば何でもできます〟などというのは幻想の世界だと思います。多機能電話さえも使いこなしていないのに、何をいっているのでしょうか(笑)。たとえば、宇宙空間や海底などで生活する際には、一台にすべての機能を持たせ

る必要があるかもしれませんが、現在のような平和な世の中では、一般大衆は複雑な操作ですべてをやろうとはしないでしょう。我々はマニアを相手にしているわけではありませんから……。とにかく任天堂は、パソコンについては、あまり考えていないということです」

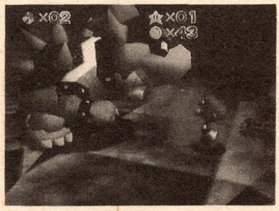
——他のゲーム専用機については？

「先程からいっていますが、あれがやっているのは量的拡大の方向だと思います。アーケードゲームからの移植が中心になっていますし、ゲームというものから見ると限界があると思います。この限界はすべてにあてはまります。市場規模からユーザーの層から、いろいろなところに限界が出るはずです」

——最後に、N64で何年までいくつもりでしょうか

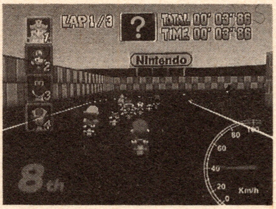
「ずいぶん先の話ですね。我々はゲーム機である限り、次世紀になっても存在しているマシンだと考えています。現在考えられる機能は、ほとんど入っていますし、逆にこれ以上の機能は必要ないとも思います。そういった意味では、究極のゲーム機といっても過言ではありません。あとはクリエーターのアイデア次第というところでしょう」

NINTENDO64新作ラインナップ(全作品仮称)



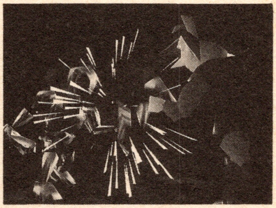
3次元の不思議な世界を3Dスティックを使って自由に駆け回れる『スーパーマリオ64』は任天堂のいち押しソフト　（4月発売予定）

Ⓒ1995 Nintendo



高低差を加えたコースで白熱のバトルが繰り広げられる『スーパーマリオカートR』　（6月発売予定）

Ⓒ1995 Nintendo



もう一方のキャラクターの雄、リンクの活躍が期待される『ゼルダの伝説64』　（11月発売予定）

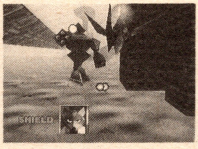
Ⓒ1995 Nintendo

●発売日未定



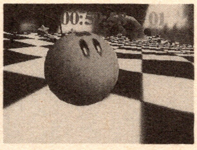
ウエーブレース64

Ⓒ1995 Nintendo



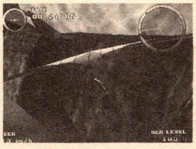
スターフォックス64

Ⓒ1995 Nintendo



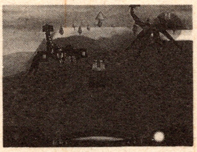
カービィボウル64

Ⓒ1995 Nintendo／HAL LABORATORY INC.



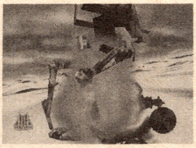
パイロットウイングス64

Ⓒ1995 Nintendo／PARADIGM SIMULATION INC.



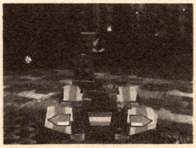
ボディハーベスト

Ⓒ1995 Nintendo／DMA DESIGN LTD.



スターウォーズ:シャドウ・オブ・エンパイア

Ⓒ1995 LUCASFILM LTD. LICENSED EXCLUSIVELY TO NINTENDO



バギーブギー

Ⓒ1995 Nintendo

●他の作品●

ゴールデンアイ007／クリエイター／ブラストドーザー

※画面はすべて開発中のものです。

セガ・エンタープライゼス
PC事業推進室
大高寛之氏
インタビュー

SPECIAL SCOOP

これまでの資産をパソコンでも活かす

昨年末、IBM-PC用3Dアクセラレーターボード用ソフトとして、『バーチャファイターリミックス』を移植、ユーザーを驚かせたセガ。パーソナルコンピュータという、家庭用ゲーム機とはまったく異質とも思えるフィールドに参入した。そしてなにより、サターンとの関係は？　この疑問を解決すべく、サターンに関してはコンシューマ事業本部の南雲靖士氏、PCはパソコン部門の大高寛之氏にお話をうかがった。

やはり『バーチャ』の力は大きい

——まずは、サターン国内出荷台数200万台突破おめでとうございます。その後の売れ行きはいかがでしょうか。

「おかげさまで11月末に200万台を突破した後も順調で、12月末には220万台にまで伸びています」

——その時期というと、ちょうどキャッシュバックサービスを実施した期間ですね。

「それに『バーチャファイター2』の発売もありましたし。徹夜騒ぎまで起きるとは予想していませんでしたが」

——やはりサターンのセールス上、『バーチャファイター』シリーズが与えた影響は大きいのでしょうか。

「ええ、大きいですね。ハードと同時発売した『バーチャファイター』、やや中だるみ状態になったときにちょうどいいアクセントとなった『バーチャファイターリミックス』、そして昨年末の『2』と、ここぞというときにはこのシリーズを発売しています。具体的な数字を挙げると、『2』は発売後一カ月の時点で150万本出荷しています。これはつまり、サターンのユーザーのうち、約70パーセントの人は買っているということですね」

今後はオリジナルソフトも重視

——その『バーチャ』を始めとする自社のアーケードゲームの移植作が、今後もサターン用ソフトの中心となっていくのでしょうか。

「もちろん、多くのユーザーの期待に応えるためにも、今後もアーケードからの移植作品をリリースしていくつもりです。でも、それだけ、ということではないんですよ」

——それは、オリジナルのソフトも充実させていく、ということでしょうか。

「そうです。これまでにもセガ開発のサターンオリジナルタイトルとして、『パンツァードラグーン』や『ワールドアドバンスド大戦略』といった作品をリリースしていますが、さらに今後は、ソフトライセンシーの手によるオリジナルソフトもどんどん登場する予定になっています」

――そのソフトライセンシーに関しては、残念ながらサターンは、プレイステーション陣営などと比較してやや遅れを取っているかなとも感じられるのですが。これぞ、というヒット作がないですよね。

「まあ、そう感じる方もいるかも知れませんね。しかし、すでに『真・女神転生』などの大ヒット作がありますし、我々も当初から有力ソフトハウスに対しては積極的な働きかけを行なっています。中にはもう実現段階に入っているところもあります。まだ具体的な名前は挙げられませんが、相当のビッグネームも含まれていますよ」

――サターンの前には、プレイステーションやNINTENDO64という強力なライバルが存在しています。それらのマシンとの差別化はどのように図っていくのでしょうか。

「やはりソフトですね。セガのアーケードゲームから移植作と、サターンオリジナルのソフト、このふたつの柱を中心に、このマシンではこんな素晴らしいソフトが遊べるという点をアピールしていきたいと考えています」

次々と登場するパソコン版ソフト

――ところで、昨年末、ダイヤモンド社のIBM－PC用3Dアクセラレーターボード、「EDGE3D」専用ソフトを開発されましたね。

「『バーチャファイターリミックス』と『パンツァードラグーン』ですね」

――パソコン用の3Dアクセラレーターとしては、クリエイティブ社の「3D BLASTER」やS3社のVirgeチップ搭載ボードなど、多くの製品が存在しています。その中で特に「EDGE 3D」を選んだ理由は?

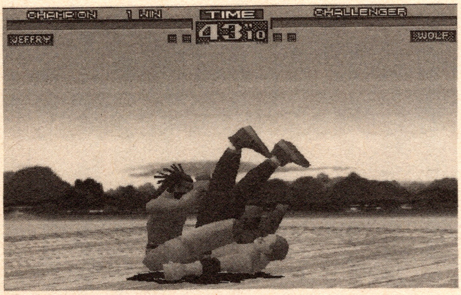
「EDGE 3D」を選んだというより、そこに搭載されているNV1というチップを選んだといったほうが正確ですね。このチップが一番最初に形になった、つまり実際に仕様が完成したのが一番早かったからです」

――しかし、まだどの製品が主流になるかわからない時点で、よく参入を決定しましたね。

「これは開発ノウハウの蓄積の意味が大きいですね。将来的には3Dアクセラレーターが当然の機能となるはずですが、その時点で開発をスタートさせてももう遅いでしょう」

――では、他の製品に対応する予定はあるのでしょうか。

「現時点では検討中の域を出ていません。これが3Dアクセラレーターの事実上の標準というものが定まれば、その時点で考えると思



PC版『バーチャファイター』

いますが、あまり手を広げても開発が追いつかないですから。それよりも、当社では3Dアクセラレーターを必要としないパソコンソフトも開発しているんです。こちらの方がより多くのユーザーが対象になります」

──具体的にはどんなソフトを出しているのでしょうか。

「昨年アメリカで、『エコー・ザ・ドルフィン』、『コミックス・ゾーン』、そして『トムキャット・アレイ』を発売しています。これらのソフトはWindows3.1版ですが、もちろんWindows95上でも動作します。また、日本では、東芝のオールインワンパソコン「BRESSA」に『ソニックCD』をバンドルしています。これはWindows95専用です。」

──すべてメガドライブ版からの移植ですね。

「そうですね。しかし今後は、まったくのオリジナルタイトルも開発していく予定です」

●パソコン市場参入の意図

──それにしても、そこまでパソコンに積極的な姿勢を取るのはどうしてなのでしょうか。

「まず最初の理由は、市場が大きいからです。サターンの10倍以上の普及台数は、やはり魅力です。そこにセガの持つ資産が活かせれば、と考えています。そしてもうひとつの理由として、パソコンならではの特質を活かしたエンターテインメントを開発してみたいという考えがありますね」

──パソコンならではの特質とは、いったいどんな点でしょうか。

「いろいろありますよ。豊富なメインメモリ、ハードディスクを始めとする大容量の補助記憶装置、それに通信を始めとするインターフェースの充実も挙げられますね。こういったポイントを活かせば、家庭用ゲーム機とはひとあじ違う楽しさを提供できると思います」

●パソコンとゲーム専用機は別のもの

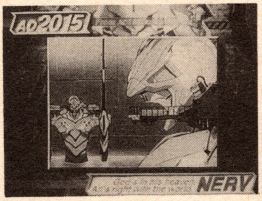
──一部では、パソコン上で『バーチャファイター』がプレイできるなら、もうゲーム専用機は必要ないのでは、といった意見も聞かれますが。

「ちょっと違うと思いますよ。なんといっても、ゲーム専用機とパソコンとでは、使用される環境が違います。ゲーム専用機を接続する普通のTVは、居間などのパブリックなスペースに置かれますよね。それに対してパソコンは、書斎や寝室などのプライベートな場所に置かれるものです。結果としてそのソフトも、より個人的要素が強くなるはずなんです。『バーチャ』だけを取り上げてそういった考えを持った人もいるのでしょうが、今後もゲーム専用機とパソコンはお互いに喰い合うことなく、それぞれ独自のフィールドを形成していくと考えています。それに、いくらパソコンの機能が劇的に向上しても、ゲーム機に取って代わることはないでしょう。いくら最近は安くなってきているとはいっても、中高校生がお年玉を貯めて買えるものじゃないですからね」

──アーケード、家庭用ゲーム機に続き、新たにパソコンの世界にも進出しようとするセガ。ゲーム業界の老舗が、来るべきマルチメディア時代の覇者となるのか。我々ゲーム専用機のユーザーとしても、非常に興味深いところだ。

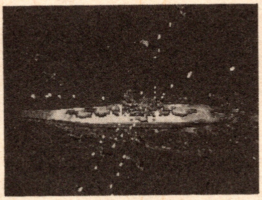
セガサターン 今後のラインナップ

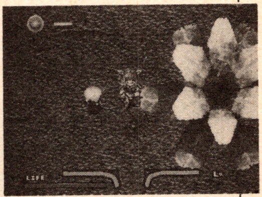
Jリーグ プロサッカークラブをつくろう!	2月23日発売予定・価格6800円
おまかせ!退魔業(セイバーズ)	2月23日発売予定・価格5800円
ファンタジーアース(仮)	発売日未定・価格未定
電脳戦機バーチャロン	発売日未定・価格未定
ファイティングバイパーズ	発売日・価格未定



新世紀エヴァンゲリオン
3月1日発売予定・価格5800円

ワールドアドバンスド大戦略
作戦ファイル
3月15日発売予定・価格4800円

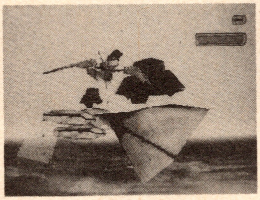



リンクルリバーストーリー
3月15日発売予定・価格5800円

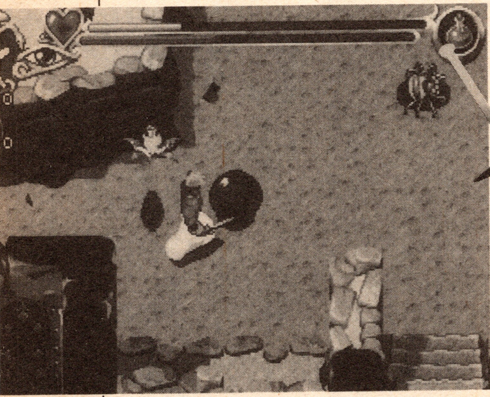


ドラゴンフォース
3月22日発売予定・価格5800円

パンツァードラグーン ツヴァイ
3月発売予定・価格未定




ビクトリーゴール
3月発売予定・価格未定


THOR～精霊王紀伝
今春発売予定・価格未定


エアーズアドベンチャー
今春発売予定・価格未定


サクラ大戦
今春発売予定・
価格未定

SPECIAL SCOOP

ソニー・コンピュータ
エンタテインメント
プロモーション企画部
佐伯雅司氏
インタビュー

他のハードのことは意識していない

海外市場では圧倒的な強さを見せているプレイステーション。AV機器メーカーとしては確固たる地位を築いているが、コンピュータゲーム機市場には初参入となるソニーが、いかにして成功を収めたのか。そして今後はどのような戦略を用意しているのか。ソニー・コンピュータエンタテインメント（以後SCE）プロモーション企画部の佐伯雅司氏にお話をうかがった。

世界的な大ヒットを記録

―まず最初に、プレイステーション（以後ＰＳ）の現在の出荷状況について教えてください。

「日本国内では、昨年のクリスマス商戦で出荷台数２００万台を突破しました。海外市場では、同じく昨年のクリスマス商戦終了までに、アメリカで80万台、ヨーロッパで60万台の出荷を記録しています」

―海外での発売開始は、昨年の秋ですよね。この短期間にそれほどのセールスを上げるとは、最初から予想していたのでしょうか。

「いえいえ。はっきりいって、予想を大きく上回りましたね。実際、商品が足りなくなり、どうやって輸出用のロットを確保すればいいのか頭を抱えてしまったほどでした」

―海外市場でそれだけのセールスを記録した要因はなんだとお考えでしょうか。やはり、ソニーのブランドイメージも関係があるのでしょうか。

「それはあるでしょうね。もちろん日本でも、〈技術のソニー〉の認知度は高いと思います。しかし海外、特に欧米では、ソニーの製品というだけで素晴らしいものと受け止めてくれる人が多いようです。そうですね、ブランドイメージとしては、実感として日本の10倍以上といった感じですかね」

―それに、他の機種に比較して低く抑えられた価格設定も、ヒットの大きな要因だとする意見が多いようですが。

「うーん、そう分析する人もいますが、どうですかねぇ……。確かにアメリカの消費者は価格に敏感だといわれています。しかし、結局は他のハードも値段を下げましたから、そちらの面での条件はほぼ同じだと思うんです。やはり、お客さんにハードを買う気にさせるポイントとなるのは、ソフトだと思うんです

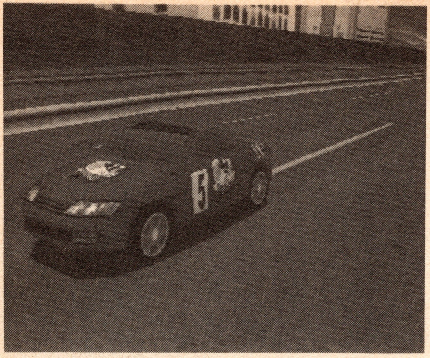
よね。ＰＳでは、いままで経験したことのないようなソフトが遊べる。そう感じた人が多かったからこそ、今回のヒットが生まれたんだと思います」

オープンなシステムが基本

——ところでソフトといえば、参入したソフトハウスの多様さが、ＰＳの大きな特徴となっていますよね。現時点で、どれほどのメーカーが名乗りを上げているのでしょうか。

「およそ500社ほどですか」

——そこまでの数のメーカーが集結する秘密はなんなのでしょう。



米でも牽引役になった『リッジレーサー』

「もちろん、ハード自体の魅力は当然ですが、他のハードと比較して非常に低価格で開発環境が揃えられる点も大きな理由だと思います」

——その開発環境のことですが、業界通の人の話では、法人対象にＤＯＳ／Ｖマシンをベースにした開発キットを150万円で提供されているということを聞いたのですが。他の次世代機が一千万円以上するシリコングラフィック社のグラフィック・ワークステーション「Indigo」を開発の基本にしているのに対し、その価格は魅力ですね。

「優れたアイディアは持っているのに資金がなくてソフト開発ができない。そういったメーカーにも門戸を開きたいと考えたんです」

——では、それらのメーカーが実際にソフトを出すさいは、なんらかの条件を設けているのでしょうか。

「特に制限は設けていません。基本的に、我々の流通システムに賛同してくださるところなら、どんどんソフトを出してくださいという姿勢です」

——それは、ＮＩＮＴＥＮＤＯ64では厳選したソフトしか出さないという任天堂とは、ちょうど正反対の取り組み方ですね。

「別に、任天堂の手法がどうのこうのという気はありません。それどころか、非常によく理解できる。やはり我々だって、出来の良くないゲームは作ってほしくないんですよ。しかし、そのゲームが本当に駄目なのかどうかの判断は、市場が行なうことであって、我々の役目ではない。そう考えての結果です」

——とことんオープンな環境を提供し、あとは自由競争に任せるというわけですね。

「もちろんハードメーカーとして、もうちょっと練り込んだほうがいいと感じたソフトの場合はできるだけ適切なアドバイスをしますが、基本的にはオープンな姿勢を維持していくつもりです」

——しかし、一定の水準に達していないソフトの数が増えると、発売直後に値崩れするものが出てくるなど、スーパーファミコン用ソフトのような混乱状況が生まれると危惧する声もありますが。

「それはないでしょう。なにしろメディアがＣＤ－ＲＯＭですから。迅速に増産ができるので、初期出荷枚数を低く抑えることができ

るんですよ」

他のハードをライバルとは思っていない

—先ほど任天堂の話が出ましたが、やはり同じ次世代ゲーム機としてNINTENDO64の動向は気になると思います。それに、現在激しくシェア争いをしているサターンの動向も。これらライバル機に対し、SCEはどのような戦略を用意しているのでしょうか。

「うーん。やはりどうしてもみなさん、そういう対立関係的なものを想像するようですが、我々はそういう考え方はしていないんですよ。SCEとしては、現在まで作り上げたPSの環境を、しっかり維持、発展させていくだけですね」

—それは、それらの機種をまったく相手にしていないということでしょうか。

「いやいや、そういうことではありません。もう少し詳しくいうと、3Dの『マリオ』をプレイしたい人は、NINTENDO64を買うでしょうし、『バーチャファイター』をプレイしたい人はサターンを買うでしょう。それを止めることはできないですよね。結局、他のハードに興味を持った人を横取りすることはできないんですよ。それならば、自分のフィールドに専念したほうがずっと建設的だと判断した、ということです」

パソコンのことはいっさい考えていない

—それでは、パソコンの場合はどうでしょう。まあ、PSのために設立されたSCEにこの質問をするのも変な話ですが、Windows95の登場以後、パソコンに関心を示しているゲーム関連のメーカーは多いですよね。

「もちろん我々としては、パソコン参入はまったく考えていません。それに、パソコンのマーケットに興味を持っているメーカーは多くても、実際はそうとう厳しいんじゃないでしょうか。パソコンの最大のメリットは、拡張性が高い点にあるでしょう？　しかし、ゲームを制作するソフトハウスにとっては、それがデメリットになると思うんですよ」

—具体的にいうと？

「たとえ同じOSが動いていたとしても、細かい部分でハードは異なっているわけですね。グラフィックボードやサウンドボードなどのパーツが。数あるそれらの製品のうち、どれに焦点をしぼるか、それが非常に難しい問題だと思います。それに、あの業界はゲーム専用機では考えられないほど製品サイクルが速いですよね」

—確かに、パソコンの世界では、半年ごとに標準的なマシンスペックが激変したりしますね。

「その激しい変化にちゃんと対応していけるところは、そうはないと思いますよ。さらに、ゲーム専用機の場合は、マーケットの規模はそのハードを出しているメーカーが把握しています。しかしパソコン市場の場合は、ソフトハウス自身がその判断をしなくてはなりません。これまでゲーム専用機のみだったソフトハウスで、そういったノウハウを持っているところなんて、少ないのではないでしょうか」

通信は現在、考慮中です

—パソコンと同じく、最近とみに注目を集めている通信に関してはどのような考えをお持ちでしょうか。任天堂とセガの両社とも、

いますが。

「まあ、実験程度のことはやっていますが、具体的な計画はまったくないですね。通信を利用すればなにか革新的なことができるというなら話は変ってきますが、結局のところ現時点で通信によって実現できるのは、情報ページの伝達とか、通信対戦とかでしょう。SCEはまだ、通信を利用した確個たるビジネスの種を探している段階です」

——ゲーム専用機のメーカーがマルチメディア的な展開を志向して、AVメーカーの雄であるソニーが関心を示さないというのは、少し妙な感じがします。

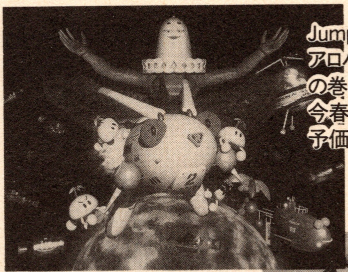
「100万台、200万台程度を目標にしているハードなら、そういった挑戦もいいでしょう。しかし、一千万台以上の普及を目指すハードは、より多くのユーザーに使ってもらうために、インターフェースは単純明快でなくてはいけないと思うんです。複雑なオプションを条件にしてはいけないと思うんですよ」

——一千万台とおっしゃいましたが、本当にその台数の普及を目標にしていますか？

「普及してほしいですねぇ(笑)。やっぱり志は高いほうがいいんじゃないでしょうか」

——レコード会社（ソニーミュージック）の経営で培ったノウハウを生かし、ゲームの世界にもオープンな環境を提供しようとするSCE。いずれは音楽の世界のように、インディーズからスタートしてやがて世界的な大ブレークという、まさにアメリカンドリームのような作品が誕生する可能性もないとはいい切れない。多少マンネリ気味となっている現在のゲーム業界において、その姿勢は大いに刺激的だといえるだろう。

プレイステーション 今後のラインナップ



Jumping Flash!2 アロハ男爵大弱りの巻
今春発売予定・予価5,800円



アーク ザ ラッドII
今春発売予定・価格未定

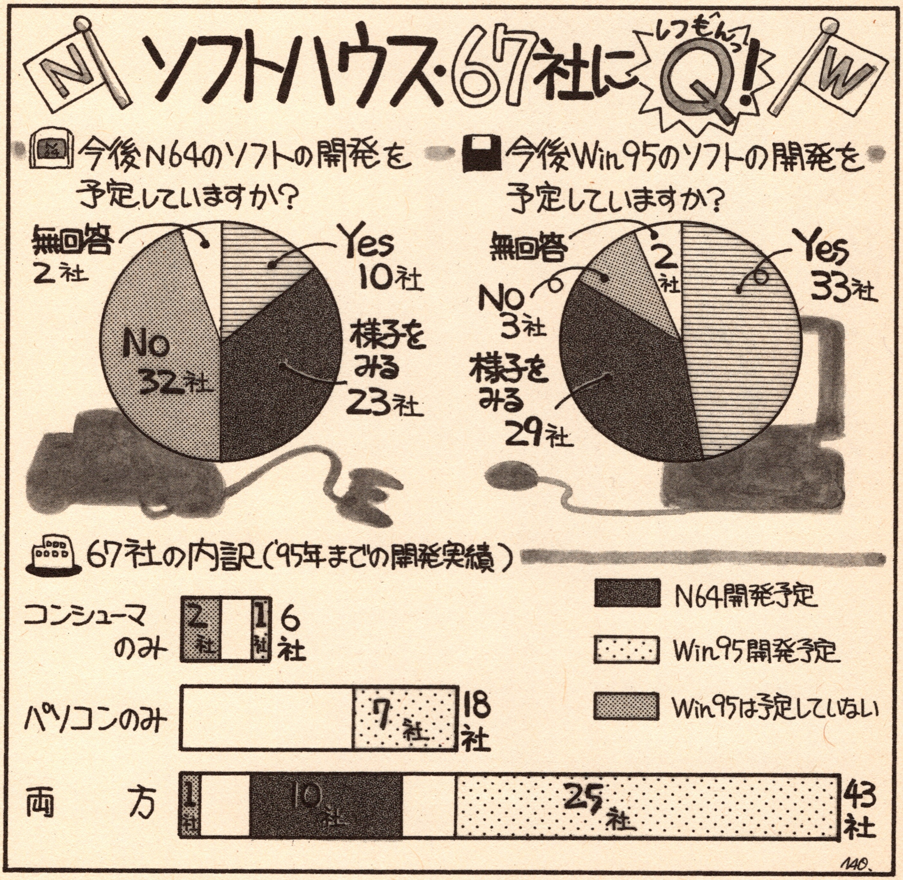


モタートゥーン・グランプリ2
今春発売予定・価格5,800円

3Dレミングス	2月23日発売・価格5800円
ポポロクロイス物語	今春発売予定・価格未定
ベルデセルバ戦記～翼の勲章～	今春発売予定・価格未定
ワンダラーショック	発売日未定・価格未定
がんばれ森川君2号(仮)	発売日未定・価格未定
プリンセスメーカー3	発売日未定・価格未定
るろうに剣心(仮)	今夏発売予定・価格未定

ソフトハウスアンケート

Windows95、NINTENDO64。新しいプラットホームに各ソフトハウスが、今後どう対応していく予定なのかをアンケート方式で伺い、67社から返答を頂いた。



アンケート結果

図を見てもらうとわかると思いますが、返事をいただいたソフトハウスの約5割がWin95の開発を予定しています。様子を見ていると答えたソフトハウスの数も入れると、9割です。一方N64は開発を予定していると答えたソフトハウスは15％（10社）でした。

次に双方の内訳を詳しく見ていくと、Win95の開発を予定しているソフトハウスは、今までコンシューマしか開発していない会社から1社。パソコンのみ開発していた会社から7社、両方の開発に携わっていた会社から25社で、パソコンのゲームを開発していた会社の約半分が今後もWin95でもソフトを開発していくという結果になりました。また、NOと答えた3社の内訳は両方の開発をしていた会社が1社でコンシューマのみ開発していた会社が2社でした。一方、N64の開発予定の10社の内訳は今までパソコンとコンシューマの両方を開発しているソフトハウスでSFCを開発したことがある会社が9社とPSの開発はしていたがSFCでは開発していないソフトハウスが1社という結果となりました。

●Windows95用ゲーム一覧

ソフト名／発売日／価格

イマジニア	「四川風激辛麻雀」／発売中／¥9800 「SimCity2000 for Windows95」／96年春／価格未定 「SimTown for Windows95」／96年春／価格未定 「DOOM II for Windows95」／96年春／価格未定
エレクトロニック・アーツ・ビクター	「戦略将棋 for Windows95」／発売中／¥9800 「クイズバラエティー ブレインツイスター あなたの出番」／96年2月予定／¥6800 「SHOCK WAVE ASSALUT」／発売中／¥7800
ケイエスエス	「The HIVE Wars」／発売日未定／¥11400（税別）
光栄	「三国志IV withパワーアップキット for Windows95」／発売中／¥14800 「信長の野望・天翔記withパワーアップキット for Windows95」／発売中／¥12800
コテュー・コンピュータ	「一発くん」／発売中／¥3980
サイベル	「ポリクローム」／96年春／価格未定
シナジー幾何学	「Tetsujin RETURNS」／96年3月19日予定／価格未定
スペクトラム ホロバイトジャパン	「Knight Moves」／発売中／¥7800 「Civilization 2000」／96年4月予定／価格未定
ボンびいボンボン！	「Ribbon 95」／96年春／¥8800
テイジイエル	「R2（アールツー）」／発売中／¥9800
マイクロキャビン	「紺碧の艦隊2パーフェクト」／発売日未定／価格未定
リバーヒルソフト	Windows95ミステリーセレクション「琥珀色の遺言」／96年3月下旬予定／¥6800

※表示価格はすべて税別です。

ソフトハウスからのメッセージ

今後を占ううえで大切なのが、ゲームを作っているソフトハウスの意見だ。そこで、『ゲーム会議』では「ゲーム業界の現状と将来について」という問いかけをしたところ、24社の方々に貴重な意見を頂いた。
個人の意見として匿名を希望された方もいたが、現状を知り、未来への足がかりは、この〈24の意見〉のなかに隠されているのではないだろうか?

㈱アートディンク

プラットホームを考えて作業をしているのではこの業界にマイナスである。ソフトハウスはWin95、PS、SS、SFC、N64など考えないでいいソフトを作れる環境が望ましい。

イマジニア㈱

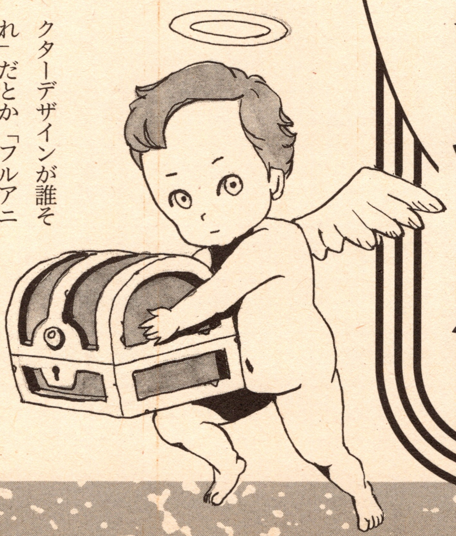
商業ベースに走り過ぎ。熱意を持って良質なソフトを作り続けようと考えるメーカー(パブリッシャー)、デベロッパーが少なくなった。
開発、営業、広報とセクションが細分化されて、全体を統括コントロールできるプロデューサー不在という現状もある。

㈱エニックス

売れたものがおもしろいのではなく、おもしろいものが売れるという当たり前の状況に回帰して欲しいと思います。

エレクトロニック・アーツ・ビクター㈱

現在の業界全体のトレンドとして、「キャラクターデザインが誰それ」だとか「フルアニメーションのデモがどうした」だとかが「ゲームのおもしろさ」として認識される傾向にあり、しかも多数のメーカーがその流れに迎合する動きがあるので、正直不快に感じています。オタクマーケットにのみ追随しようとするのは、結局自分の首を自分で締めているようなものではないでしょうか。



㈱ケイエスエス

Win95の登場と普及により、ハードによる市場分裂から半ば脱したパソコンソフトウエアは、ハード自体にある多機能面と併せて、今後の展開が楽しみ。

㈱コスモス・コンピューター

・ソフトの低価格化をより一層進めていく事が必要。

・ゲームが一つの文化として認められた現在、その文化を高めるソフト作りが必要かと思う。

㈱ジャパンホームビデオ

パソコンのゲームに関しては、最初からコンシューマへの移植を考えた企画（と思われる）が多いように感じる。逆にいうと次世代マシンのおかげで、パソコンゲームの独自性が出しにくくなってきた。

㈱セサミ

ソフトに特化して考えればジャンルのボーダレス化が進むのではないかと思っています。

・ビジネス
・教育／知育
・ゲーム
・ホーム、ホビーユース（料理／家計簿etc）

複雑に多様化して線引きが出来にくい環境になるのでは?

㈱ティーアンドイーソフト

高性能のハードの登場に伴い、ソフトもハードの機能をフルに活かしたものが当然要求されると思いますので、現状にとどまらず技術、ゲーム内容共に検討、改善し、よりよいゲームソフトを消費者に提供したいと考えております。

データウエスト㈱

パソコンに関しては高密度の記憶媒体も登場しているので、昔のようにコピーが蔓延するのだけは起こらないでほしい。商品のラインナップとしては、これだけ一般家庭にも普及しだしているので、多種多様なジャンル（かたまったものに集中しない）のソフトが出るよう（出せるよう）な市場になってほしい。

㈱パンドラボックス

『ドラクエ』や『FF』のような定番のビッグタイトルも必要だと思いますが、そろそろ新しい流れが必要なのではないかと考えています。

㈱ビジュアルアーティストオフィス

①テレビコマーシャル以外の告知メディアがもっと増える必要がある（低年齢層が購入する雑誌やショップ店での事前広告等）。

②ゲームショップの大型化と店舗数の増加が待たれる。

㈱プロファイア

新しいクリエイター（個人だけでなく、デベロッパー（法人）をも含む）の育成を行うための取り組みを業界全体でやる時期に来ているのではないか。

ホクショー㈱

ストーリー中心のエンターテイメントは、ユーザー自らが参加する（インタラクティブ）ことを決して望んでいない。だからインタラ

クティブムービーは出来の悪い映画で終わると思う。今の業界は映画を追いかけている、パソコンやゲーム機には根本的に合わないと考えている。パソコンやゲーム機にはもっとふさわしい、TVや映画、小説、コミックではとても表現できないジャンルがあるはずである。それを見つけないと、ある日突然この業界が化石になると思っている。

㈱ネクサスインターラクト

従来の固定観念にとらわれず、「時代の流れ」を取り入れた商品をより多くのユーザーに提供することを心がけていきたい。

以下 匿名

1

NINTENDO64（マリオ）はよく出来ていておもしろそうだとは思いました。

しかし数年前に登場したSFC程の衝撃がなかったのも事実です（最近、仕事が終わって家に帰ってゲームをする気がおきません）。なぜでしょう？ PSやSSを見ているから？ 私が歳をとったから（満28才）？

否、過大評価（期待しすぎ）をしていたのかも知れません。『スーパーマリオ64』は、グラフィック・ゲーム性（但し50%）において現状発売されているゲームの最高峰といっても過言ではないでしょう？ しかし、それだけです（ま、それだけの事をするのも凄いと思いますが）。しょせんアクションゲームを3Dで表現し3Dスティックで操作しているに過ぎない。それが良いことなのかどうかは今後のユーザーが判断するところでしょう。

それにしてもTVゲームが登場して15年以上たつというのに、今もって5大ジャンル（RPG・SLG・AVG・STG・TBG）の延長線でしか発想がないとは悲しい限りです（格闘ゲームも飽きました……）。

最も「言うは易し行うは難し」で、ゲームデザイナーの方々の苦労や各社経営者の苦労は尋常ではないでしょうが……。それが限界では？（私も数年前にGDをやっていましたが、その時点で考えつくのがありきたりの5大ジャンル物ばかりで限界を感じて辞めました。情けない話です）

どんなハードでも構いません、もっとすげー天才のGDとそれを理解し育て上げられる経営者が出てきて、すげーゲームを見せて下さい。任天堂・SCE・セガならできるはずです。

2

一時期に次世代機は出せば売れるという状況が続き、そのためにあふれ出た、いわゆる作りこまれていないソフトが市場に出され、ユーザーに多大な不信感を与えてしまったのではないでしょうか？ タイトル数を数多くとあおってしまったハードメーカーに責任はあるでしょうが、作りこまれていないソフトを売ってしまったソフトハウスに一番の責任があるのだと私個人は考えます。これから生き残るソフトハウスは作りこまれたソフトを出していくところではないかと思っています。

3

果たしてプレイヤーが望むソフトを作りだしているのだろうか？ 作り手の思いや夢を押しつけてはいないだろうか？ 真実プレイヤーの想像力をかき立てる、そんなソフトが少なくないだろうか？ もしくは及第点は取れるが、今一歩踏み込めていない、または飛び抜けていないソフトが多過ぎはしないだろ

うか。作り手は、プレイヤーの夢（かなり大まかな意味）をプレイヤー自身の手で作り出す、もしくは見出すための道具、触媒としてソフトを発表していくものと、個人的に思う。決して自分の夢や幻想を押しつけることはしてはいけないとも考える。しかし、これは決してソフトに込められるであろう作り手のメッセージの存在を否定するわけではない。

4

パソコンとTVゲームの境界線がなくなりつつある反面、ハードについてはまとまりがつかなくなってきており、ソフトメーカーとしては、どのハードを主に開発すべきなのかが見えない状況です。ソフトメーカーとしては、早い段階でのハードの市場が明確化されることを望んでおります。

5

N64のようにソフトもハードも高価格のものが主流になった場合、ネオジオの様にソフトのレンタルや中古市場が先行し、健全な市場が壊れる可能性がある。

これからのソフトは数多く売れ、低価格化に向かうだろうし、より容量の多いゲームが出てくる。これで安定化へ向かえばソフトクリエーターが安心してソフトを作れる環境が出来るのではないか。

6

製作者が熱意を持ってゲームを創ることが一番大切であり、企業はそうしむける努力をすべきではないか。

7

流通、在庫、賭け率、値引き等、ソフトの内容に直接関わらない話題や、実態のよくわからない噂話が多すぎる。

8

「作る」ことよりも「売る」ことの比重が大きくなっている感がある。それが自分達の首を締めていることを知るべきだ。

9

年々下火になっていたパソコンゲーム業界でしたが、Win95が、ある種の起爆剤になってくれればと思います。



ご協力いただいたソフトハウスのみなさま、ありがとうございました。

編集部からのメッセージ

次々と登場するプラットホームの増加に、ユーザーのみならずソフトハウスさえも戸惑い、業界は混迷期を迎えている。それぞれがそれぞれの立場で進む中、混迷を打破する天才が現れ、画期的なソフトが排出されるのだろうか？　特集の最後は、メディアとして『ゲーム会議』編集部からのメッセージ。

●明確な立場の違い

各社のインタビューから感じられたことは、〈明確な立場〉だった。あたりまえのことなのかもしれないが、各社のゲームに対する取り組み方は、ゲームという同じ土俵に立ちながら微妙に違っている。それは、視野の広さであったり、ゲームに対する思い入れや責任の強さであったり……と。そして、相互に気を使うよりも自分の進むべき道を一歩一歩、歩むことに力を入れている姿が浮き彫りになった。

この結果に私達は胸をなでおろした。迎合していては、新しいもの、新しい視点が生まれてくる可能性は薄い、いやほとんどないといってよいだろう。我が道をゆく姿勢からしか、新しい視点にたてるゲームは生まれてこないといっても過言ではないと考える。ポリゴンとか、インタラクティブムービーとか、そのときどきのシンボルに流され、振り回されていては、業界やユーザーを覆う〈倦怠感〉をぬぐい去れないのだ。

新しいものが生まれる可能性を内在しているWindows95、NINTENDO64には、大いに期待したい。そして、先発しているプレイステーションやセガサターンにも、まだまだ広がる可能性が残されているはずである。それを我が道の中で見つけだし、それぞれの新しい視点のゲームをユーザーの好みによって選択できるような環境ができてこそ、ゲーム業界全体が活性化されるのではないだろうか？



●メッセージを送り続けたい

「新しい視点に立った、新しいゲーム」

業界に関与している人も、ユーザーも誰もが待ち望んでいるものだ。それを生み出すのは1人のクリエイターかもしれないし、集団かもしれない。マスコミを含めたユーザーは、首を長くして待っていればよいのだろうか？

私達は違うと考えている。

当然のことながら、クリエイターではない私達やユーザーは、決して「新しいゲーム」を生み出すことはできない。では何ができるのか？　何をすべきなのか？　それは、クリエイター（ゲームを作る立場の人々）へメッセージを送ることである。どんなことでもよい、つまらないことのほうがかえってよいのかもしれない。とにかく次々とメッセージを送り、メッセージを受けたクリエイターがひらめき、天才へと変身する。これが天才が生まれ新しい風が吹くひとつの図式だと考えている。

『ゲーム会議』の存在意義もここにある。

今後もゲーム業界に関係する人（あるいは関係してない人）の声を、これはと考えればどんどん取り入れていくつもりである。

そして、各社それぞれの道の中で天才が出現すれば、必ずやゲーム業界は活気を取り戻し、どうしても拭いきれない〈倦怠感〉は自然と消滅していくことになるだろう。

私達にできることはメッセージを送り続けることなのだ。

ついに登場する、第4世代最後の巨人

75年「ホーム・ポン」の登場によりはじまった家庭用ゲームマシンは、ポンを第1世代とすれば、83年のファミコンが第2世代。メガドライブ(以下MD)、スーファミが第3世代。3DOが皮切りとなったいわゆる次世代マシンを第4世代と呼ぶことができるだろう。

そして、ついに任天堂の第4世代マシン、「NINTENDO64」(以下N64)が登場する。

先のことはだれにも分からないが、おそらく今年は、この業界にとって忘れ難い、節目となる年になるに違いない。奇しくも任天堂の第3世代マシン、スーファミも、今とどこか似た状況の中から生まれてきたマシンであった……。

GAMES

第3回

Writing by 寺本 真澄

続 1990年 スーファミの誕生

90年はいくつかおもしろいことが起こった年だった。最大の話題は年末に登場するスーパーファミコン、スーファミなのだが、それ以外にもアーケードとコンシューマの垣根を破壊することになるSNK、ネオジオの登場(ただし発売当初はレンタルのみで、基本的に本体の一般販売はおこなわれていなかった)。高度化したゲーム制作に対応するためか、マニア化したゲームファンの要望に応えたのか、ヒューマンクリエイティブスクールをはじめとするゲームスクールの開校。そして任天堂、マリオクラブ(後のスーパーマリオクラブ)の発足。

無作為に選ばれたユーザーが発売前のソフトをチェック、採点するというこのシステムは、いわゆる初心会系の問屋に対する仕入れ

THE HISTORY OF CONSUMER'S GAMES

【1990年】

●エニックス「ドラゴンクエストⅣ」(FC)
●ナムコ「源平討魔伝」(PCE)
●SNK、ネオジオレンタルシステム開始
●セガ「ファンタシースターⅡ」(MD)
●任天堂「ファイアーエムブレム～暗黒竜と光の剣」(FC)
●セガ「マイケルジャクソンズムーンウォーカー」(MD)
●セガ、ゲームギア発売
●NEC、PCエンジンGT発売

の基準として機能するが、真の狙いは氾濫する安易なソフト群に対する牽制、つまりソフトの品質管理であったことは間違いない。当然ファミコンに参入している多くのメーカーはこれに対し否定的だった。しかし、かつてのアタリショック、そしてファミコンも氾濫する安易なソフト群によってその人気に陰りが出ている（一概にソフトのせいとは言えないが、この年1500万台以上を出荷した海外版ファミコン、NESもやはり人気が低迷する）ことを考えると、任天堂としてやむなし、ということだったのだろう。マリオクラブ、そしてソフト発売本数を絞り込む「少数精鋭」思想は今後も任天堂の基本方策になるのだが、これについては次回で詳しく紹介したい。

とにかく、そんな状況の中で生まれたのが、任天堂の切り札、スーパーファミコンだった。

スーファミのハードについては

THE HISTORY OF CONSUMER'S

前号で触れたが、能力的に極端に優れた機種、というわけではなかった。むしろファミコンが高スピードで作動する、という特徴を持っていたことを考えると、特殊機能を標準でサポートしている以外はスーファミは凡庸な機種であったとさえいえる。しかし、それをカバーして余りあるのは任天堂の非凡なソフト群。特に本体と同時発売された『F-ZERO』はまったく新しい表現手法を使ったレースゲームとして衝撃的だった。さすがは任天堂。だれもがそう思ったに違いない。実際、スーファミはソフト数の不足にもかかわらず、この後順調に台数を伸ばす。

90年にはセガも大胆な動きを見せる。カラー液晶を採用したハンディゲームマシン、「セガゲームギア」（以下GG）やMDを端末として使う通信ネットワーク「セガゲーム図書館」など、任天堂追撃のための準備を着々と進める。

●任天堂、スーパーファミコン発売
●任天堂「F-ZERO」（SFC）
●セガ、ゲーム図書館開始
●イマジニア「ポピュラス」（SFC）
●ゲームスクール続々開校
●任天堂マリオクラブ運営開始

【1991年】

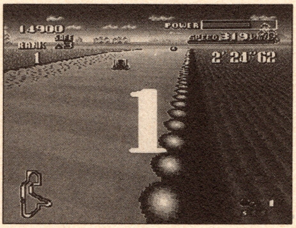
●ナムコ「レッスルボール」（MD）
●データイースト「サイレントデバッカーズ」（PCE）
●セガ「シャイニング&ザ・ダグネス」（MD）
●メディアリング「ゼロヨンチャンプ」（PC）
●任天堂「シムシティ」（SFC）
●セガ、テラドライブ発売
●セガ「アドバンスド大戦略」（MD）
●スクウェア「聖剣伝説」（GB）
●セガ「ソニック・ザ・ヘッジホッグ」（MD）
●スクウェア「ファイナルファン

任天堂とセガの混乱

1991年 怪しい動き

少し話が業界よりになっているが、もうちょっと我慢して欲しい。91年もまた業界内部での動きが活発な年だったのだ。まずスーファミを巡る混乱が起きた。このころ押しも押されぬ人気RPGシリーズとなっていたファイナルファンタジーはⅢ発売後、Ⅳをスーファミで、そしてⅤをファミコンで発売する予定であった。しかし急遽Ⅴを発売中止。後はご存じのように、スーファミ用として登場することになる。ことの真相は今となっては分からない。しかし、当初スクウェアはⅣまでをファミコン、Ⅴ以降をスーファミで発売する予定だったという。にもかかわらずⅣ、そして結果的にⅤまでもがスーファミ用となったのはなぜか。任天堂からなんらかの指示があったのだろう。その任天堂も、のちのちまで尾を引くことになる動きを見せた。スーファミ用CD-ROMドライブの発売を発表したのだ。しかも、オランダのメーカーであるフィリップスと組んでCD-XA規格（フォーマット形式の1つ。大雑把にいってデータと音声を同時に記録する）を採用したハード、SONYと組んで開発するハード（これはSONY側も互換機種を発売する予定だった。プレイステーション、である）と、2つのハード規格を立ちあげた。結果的にどちらのハードも世に出ることはなかった。それどころか、任天堂はこの後一貫してCD-ROMはゲームには向かない、という態度を取ることになる。93年1月に発売開始とまでいったあの騒ぎは一体なんだったのか。今でも謎だ。

一方、ゲームギアの好調、そして念願の看板キャラクターとなる『ソニック・ザ・ヘッジホッグ』を誕生させ波にのるセガは、しかしこの年、手痛いミスを犯すことになる。1つはMDを内部に組み込んだIBM/PC互換機パソコン「テラドライブ」。テラドライブ自体は、若干ロースペックということを除けば悪いマシンではなかった。しかし高価格であることと、



任天堂『F-ZERO』。今から見ても非の打ち所のないレースゲーム。任天堂の実力を感じさせる

タジーⅣ」（SFC）
- ●HAL研究所「メタルスレイダーグローリー」（FC）
- ●NEC、PCエンジンDUO発売
- ●カプコン「超魔界村」（SFC）
- ●任天堂「ゼルダの伝説」（SFC）
- ●セガ、メガCD発売
- ●SNK「餓狼伝説」（NG）

【1992年】
- ●スクウェア「ロマンシング サ・ガ」（SFC）
- ●チュンソフト「弟切草」（SFC）
- ●ゲームアーツ「アリシアドラグーン」（MD）
- ●任天堂「X-エックス」（SFC）
- ●カプコン「ストリートファイターⅡ」（SFC）
- ●任天堂「マリオペイント」（SFC）
- ●NECアベニュー「ドラゴンナイトⅡ」（PCCD）
- ●任天堂「カエルの為に鐘は鳴る」（GB）

テラドライブならではのソフトを最後まで発売することができず、失敗。もう1つは信じ難いほどの大失敗となるMD専用CD-ROMドライブ「メガCD」。なんと本体の発売時にセガはメガCD専用ソフトを用意できなかった。まさかとしかいいようのない話だが、実際当日発売されたソフトは、わずか2本のサードパーティ製。しかも、それどころか発売後1年間、セガ・ファルコムやソニックといったソフト会社を設立し開発力の充実を狙ってはいたが、満足にメガCD用ソフトを供給することはできない。結局本当に遊べるといえるソフトは93年末の『夢見館の物語』まで待つことになる。

なぜセガはソフト開発体制が整わないハードを発売しなければいけないほど慌てていたのか。90年のゲーム図書館、テラドライブ、そしてメガCD。この3つを見るとセガがマルチメディア系での開発力充実を目指していたのは明らかだ。ところでこの年、ソニックの活躍により海外版MD、ジェネシスはスーファミの海外版、スーパーNESを追い抜きシェア1位となっている。おそらくこの優位をキープするために、マルチメディア系の充実を急いだのだろう。

1992年 ソフトの充実

いくつかの細かい混乱はあったが、それでもゲーム業界は順調に発展していった。特に初期の段階でソフト不足に悩まされたスーファミは、91年、スクウェア『ファイナルファンタジーⅣ』でその人気を一気に伸ばし、カプコン『ストリートファイターII』で決定的な人気を得る。実際ストIIはアクションは向かないと思われていたスーファミの評価を一転させるほど高い完成度を誇っていた。対するMDも前年のセガ『アドバンスド大戦略』、この年のセガ『ランドストーカー』など優れたソフトが数多く登場し人気を伸ばす。PCエンジン（以下PCE）も前年に登場したドライブ一体型マシン「PCエンジンDUO」によりCDマシンとしての地位を確立。美少女ソフトなどが登場、人気を博す。

1993年 第4世代へ……

クエスト『伝説のオウガバトル』によって幕を開けた93年。ソフトの質は年々高くなり、全機種とも充実の度合いを増していく。またマルチメディアへの期待が高まっ



カプコン『ストリートファイターII』シリーズはスーファミの人気を決定的なものに（写真はIIターボ）

●ADK「ワールドヒーローズ」（NG）
●エニックス「ドラゴンクエストV」（SFC）
●コナミ「スナッチャー」（PCCD）
●セガ「ランドストーカー」（MD）
●アイレム「激写ボーイ」（PC）
●アトラス「真・女神転生」（SFC）
●ハドソン「銀河お嬢様伝説ユナ」（PCCD）
●セガ「ソニック・ザ・ヘッジホッグII」（MD&GG）
●SNK「龍虎の拳」（NG）
●サンソフト「バーコードワールド」（FC）※周辺機器つき
●スクウェア「ファイナルファンタジーV」（SFC）
●メサイヤ「超兄貴」（PCCD）

【1993年】
●ゲームアーツ「ゆみみみっくす」（MDCD）
●任天堂「スターフォックス」（S

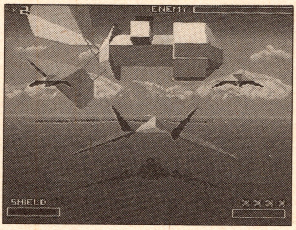
加速する進化

ていく中で、ゲームハードが次世代情報端末として有効なのではないかという風潮もあり、社会的にもゲームハードは注目を集める。また成功すれば採算率の高いソフト制作は、これまであまりゲーム業界と関係のなかった企業までゲーム制作に狩りだす。

　実際、この年は遊べるゲームが多かった。スーファミでポリゴンを可能とする新チップ、FXを使った任天堂『スターフォックス』。パソコンの雄、アートディンクがPCEに参入した『AⅢ』。海外でのMD成功が可能にした輸入ソフト、セガ『エコー・ザ・ドルフィン』。Jリーグの誕生によりサッカーゲームも人気を博す。一時期は完全な死に体であったネオジオもうまく格闘ゲーム人気にのり、『餓狼伝説』などの人気作が登場。

　しかし、それでもゲーム業界は停滞を始めていたといわざるを得ない。人気作は続編ものが多かった。意欲作も多かったが、なぜかどこかで見たようなものばかりであった。全体としての質は高くなりながらも、昔のようなアッと驚くソフトが少なくなっていた。状況としてはファミコンの末期、87年に近かったといっていいだろう。

　任天堂もそれを感じていたのか、業務用コンピュータ製作で有名なシリコングラフィックと共同で究極のゲーム機、「プロジェクトリアリティ」（N64）制作を発表。またアメリカのゲームソフトハウスとして有名なエレクトロニック・アーツが母体となって創設した3DO社が統一規格として3DOを発表、アメリカでは年末から発売が開始される。それまでゲーム業界とあまり関係がなかったと思えるパイオニアも、レーザーディスクとPCE、MDを組み合わせたハード「レーザーアクティブ」を発売。こういった動きに呼応するかのように、セガ、NECも現行機種に変わる新機種を発表し、ソニーも今度は独自規格によるゲームハードの開発を公表する。かつての雄アタリも「ジャガー」という64ビットクラスのマシンを登場させ、降って湧いたような新マシンブームが到来する。



任天堂『スターフォックス』。ＦＸチップを使い、スーファミでポリゴン処理を実現した

FC）
●クエスト「伝説のオウガバトル」（SFC）
●アートディンク「AⅢ」（PCCD）
●カプコン「ストリートファイターⅡターボ」（SFC）
●セガ「エコー・ザ・ドルフィン」（MD）
●ハドソン「天外魔境　風雲カブキ伝」（PCCD）
●日本ビクター、ワンダーメガ発売
●パイオニア、レーザーアクティブ発売
●SNK「餓狼伝説スペシャル」（NG）
●セガ「ナイトトラップ」（MDCD）
●セガ「夢見館の物語」（MDCD）
●任天堂、ニューファミコン発売

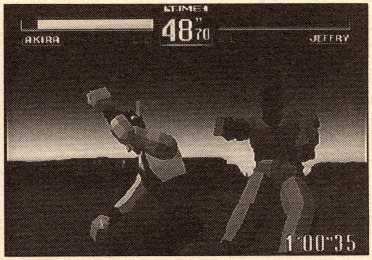
【1994年】
●任天堂「ファイアーエムブレム紋章の謎」（SFC）

1994年 サバイバルゲーム

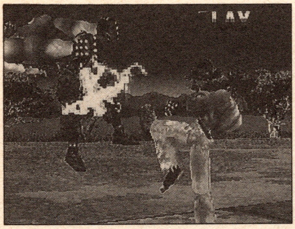
第4世代マシンは降って湧いたと書いたが、実際に降って湧いたわけではない。むしろ必然だったといえる。まずコンピュータの猛烈な進歩があげられる。これによりCPUの性能は飛躍的に上がり、しかも値段が下がりはじめた。アーケードとコンシューマゲームの格差は広がり、一般ユーザーは現行機種に不満をもっていた。また最大の問題として、PCEを除く機種はソフト媒体にROMを使っていたため、ゲームソフトの高価格化という問題に直面していた。1万円を越えるソフトは、小学生どころか社会人でもそう手は出ない。その点CD-ROMなら比較的安価にソフトを製造することができるが、CDをストレスなく動かすには高度なハードが必要になる。つまり第4世代は出るべくして出現することになる。

日本で先陣を切ったのは統一規格の3DOだった。松下と三洋から発売された3DOは高機能もさることながら、統一規格というオープン性に期待される。バンダイからはゲームハードとはいい難いが、幼児用ハードとして滑らかな動画再生を可能とする「プレイディア」。SNKからは人気絶頂となっていたネオジオにCDドライブを搭載した「ネオジオCD」。そしてアーケードで誰もが度胆を抜かれた『バーチャファイター』を武器に、セガから「サターン」、MDを32ビットマシンに拡張する「スーパー32X」。ソニーからはワークステーション並みの3D処理を実現した「プレイステーション」が登場。NECからはPCEで培った技術をもとにJPEG画像をフル再生できるPC-FXが登場。ここにいよいよ本命N64を抜かした次世代マシン、第4世代マシンのサバイバルゲームがはじまるのだが、これについては当連載の最後となる次回で紹介する。

ってなわけで次号をお楽しみに。



セガ『バーチャファイター』。第4世代の実力を見せた1本


ナムコ『鉄拳』。アーケードとの基盤連携も話題になった

- ●スクウェア「ファイナルファンタジーI・II」(FC)
- ●コナミ「実況パワフルプロ野球」(SFC)
- ●富士通、新型マーティー発売
- ●松下、3DOリアル発売
- ●スクウェア「ファイナルファンタジーVI」(SFC)
- ●セガ、メガジェット発売
- ●コナミ「ときめきメモリアル」(PCCD)
- ●任天堂「マザー2」(SFC)
- ●チュンソフト「トルネコの大冒険」(SFC)
- ●アイワ、CDS-GM1発売
- ●SNK、ネオジオCD発売
- ●バンダイ、プレイディア発売
- ●セガ、セガサターン発売
- ●ソニー、プレイステーション発売
- ●セガ、スーパー32X発売
- ●NEC、PC-FX発売

新田直子の まごころのツボ

その1



私が愛した
キャラクター

読者投稿大放出

『愛』がいっぱい!!

私が愛したキャラクター——、このシンプルかつ壮大（?）なテーマに臆することなく、読者様から寄せられたハガキをドドーンと大放出！
ちょっと古めのゲームや、主人公ではないワキ役に目を向けたハガキも多く、その人なりの思い入れがしっかり詰まっていました。イラストもとても丁寧に描かれたものが多く、まさに「愛」を感じる出来！
やっぱり、お気に入りのキャラクターがいるゲームっていいですよね。

好きなキャラっていったら『**サムライスピリッツ**』の**ナコルル**（赤）でしょう。ゲーセンで彼女を見たときに一目で惚れました。鷹につかまって空を飛べるほどの小さな体で戦闘向きでない彼女が大の男相手に真剣勝負を挑むその雄姿がたまらなく美しいのです。その彼女に天使のような声で「お願い！」なんて言われたら、相手が妖怪でもなんでも、突っ込んでいきたくなりますよ。鷹の気持ちがよくわかるなぁ。いや本気で。

（広島県　コンルノンノ）

『**タクティクスオウガ**』に登場する**カノープス**。理由なんかない。背景世界なんかどうでもいい。とにかく、フィールド画面でカノープスが飛び回るのを見るのがいいんだよなぁ。フリートレーニングすれば先頭に立って闘って、みんなに経験値を与えてくれるたのしさもあるし。敵に「ヤキトリにしてやるぞ」といわれたときは、正直腹が立って、強引に1対1に持ち込んで、逆に串刺しにしてやった（多くの仲間を失ったけど……）。

（東京都　ぽっかぽか）

おいらは『**同級生2**』の**永島久美子ちゃん**が好きッス。あの満面の笑顔がすげー可愛いッス。三編みにちゃんちゃんこにミニスカートがたまらないッス。何にも考えてなさそうに見えるけど実はすげー繊細だったりするとこ



（大阪府　ささきりょー）



（埼玉県　夏川　某）

ろもいいッス。田舎出身で超純情なところなんか最高ッス。心洗われるッス。おいらも田舎出身だけどこんな娘いなかったッス。どこにいるか教えて欲しいッス。

（東京都　夜叉騎士）

12月9日。なんとか発売日に『**ドラクエⅥ**』を買うことができた私は早速家に帰って冒険を始めた。…そのコとの出逢いは、開始数分後でやって来た。

*「お　おにいちゃん！　だいじょうぶっ!?」

——そうである。**ターニア**である。主人公の妹（?）なのである。「私が愛したキャラクター」、それは、昨年末出たばかりの『ドラクエⅥ』の「ターニア」なのだ。たぶん敢えてそうしたのだろうが、『ドラクエⅥ』はパーティーの仲間の個性が少々弱めなので、ターニアへの入れ込みはより一層激しさを増した。…ふと気がつくと、「おもいだす」コマンドの中のセリフはターニアのもの一色に…（笑）。ジュディからの求婚を即決で断った私である。ムドーと戦っている時よりも倒してからの方が（ターニアとの関係がどうなるか）気がかりでドキドキしていたのは言うまでもない（笑）。

（愛知県　女神の微笑）

グラフィックとか設定とかだと、**ゴードン、ライアン兄弟**（**『ファイアーエムブレム　紋章の謎』**）がモロ好み。なのに育てられない！　初期値の低いライアンから育てようとしても、とにかくはずすのが我慢できない！　間接攻撃っていうのも性に合わなくて、ついつい、反撃をくらって死にそーになりながらも、ガシガシ敵をやっつける傭兵を使っちゃう。（つまり、オグマとナバールが主戦力となる）これも〈理想と現実の違い〉ってやつかしらね。

（神奈川県　きむちたくあん）

『フロントミッション』の**サカタ**が好き。雑多な傭兵部隊にまぎれこんでいる御曹司（たぶん勘当中←推定）。結構気性が激しいわりに、上官のロイド（年下なのにね）には犬のように忠実なんだよな。ドーベルマンのイメージだったので、彼のヴァンツァーはいつも黒くペイントしてました。当然、全ステータスが最高値になるまで育ててたし、いつも一番いいパーツをセッティングしてました。しかし、実業家の父（会長）と非情な兄（社長）が亡き後、サカタ・インダストリィを継いだりしないのだろうか？　気になる…。

（埼玉県　よっ！）

『大戦略』の**AMX10**。初期の大戦略では、低価格・高機動というメリットをフルに活かして、敵が到着する前に重要拠点を確保したり、戦車が全滅しそこねた場合の火消し役をつとめるなど、ゲームの初めから終わりまで



（北海道　ギャッパー）

活躍する、実にたのもしい車両であった。しかし、『大戦略II』『III』とシリーズが進むにつれ、戦車の機動性は大幅に向上し、歩兵戦闘車という低価格でパンチ力のあるユニットが登場するようになって、AMX10独自の長所は次第にありふれたものになってしまった。攻撃力に至っては歩兵と同程度の扱いようである。古い大戦略ファンとしては、あの6輪装甲車が戦場を駆け巡る姿をもう一度見たい。

（宮崎県　GGG）

『FE外伝』のクリフが好きです。1回目、魔道士にした。魔法をどんどん覚えて、とても頼りになった。2回目、傭兵にした。強くなるのが楽しくて楽しくて、気がついたら魔戦士になっていた。第4章のヌイババ館はクリフ1人でクリアしてしまった（ほーんとだってば）。蛇足ながら、「クリフは最強だ」と体が覚えてしまった私は、のちに「クリフ」という馬で何度も損をすることとなる。（なぁんか外伝のこと言う人っていなくってさぁ、私は好きなんだけどなぁ

（東京都　BOO×3）



（北海道　可鳴果南）



（熊本県　しまづやひち）

ソニック（『ソニックザヘッジホッグ』）

抜群の操作性やスピード感あふれるゲーム自体も素晴らしかったけれど、私がいちばん気に入っている所は、ソニックの表情や仕草である。崖（のような所）から落ちそうになった時の仕草やしばらく操作していないときに現れる表情など、キャラクターパターンが豊富で楽しくゲームを進めることができた。アクションゲームが苦手だと思い込んで、まだの人は、ぜひやってみて。

（三重県　Macがほしい）

『マザー2』のプーが好き！　すんごい力の入った顔がかわいい。最初、修業をしてるとこでいっぺんで好きになっちゃった。途中いなくなっちゃったときは悲しかったよぉ。ヘアスタイルも遊べそうでいい。

（福島県　未夢KUN）

●

自分だけの思い込み、でも、誰に迷惑をかけるわけじゃない。いいじゃないですか。キャラクターへの思い入れはあった方が断然、ゲームは楽しくなる！　そう思いませんか？「…ただ好きだっていうだけでハガキ出すのも、なんだしなぁ」と思って投稿しなかったヒトはちょっと後悔してください。ただし、「この次」があります。多分、あると思います。そのときこそ、あなたの「コイツ、いいよぉー！」を「ゲーム会議」に教えてください。みんなで楽しみましょう。では「私が愛したキャラクター　第2弾」でお会いする日まで。（ホントに？）（だから多分ね）

ファイアーエムブレム～紋章の謎

愛すべき彼ら

熱烈なファンが多いことで知られるシミュレーションRPGの傑作『ファイアーエムブレム 紋章の謎』。動かせるキャラ、というより、愛を注いで育てられるキャラはなんとのべ91人！ もともと強いキャラで敵を粉砕する爽快感を味わうもよし、最初は弱っちいキャラをこつこつ育て上げ〝忍の一字〟を体験するもよし、プレイヤーの数だけ愛があるといっても過言ではないのだ（本当に）。と、ゆーわけで、巷の声を拾ってみました。

◆ ◆

好きなキャラといったら、やっぱり、ミネルバだな。こう、一人で不幸を背負って、でも強気に生きている感じがなんともいいです。**（21歳・男）**

結局、マルスなのよね。ただ、顔立ちは「1」の方が好きだったな。なんか違うのよね顔が。育ちがよすぎる顔っていうか？ もうちょっと荒々しく成長すると思うんだけど、あんだけ戦闘していればね。**（?歳・女）**

オグマのこと以外は考えられない。夢に見るほど。**（23歳・女）**

ナバール様でしょ。誰がなんといおうと。昔、エンジェルっていう長髪美形ロックバンドがいたの知らない？ あ、歳がばれるな。ナバールってそこのメンバーになれるくらい美形よね。**（?歳・女）**

トムス。地味だから。**（27歳・男）**

「オヤジー」と言われたくないので言わないようにしているが、チキが好き。いいじゃねぇかよ別に。**（28歳・男）**

最初はスカでずいぶん泣かされたけど、少年のひたむきな眼差しがまぶしくて…。最後にはしっかり頼りになるゴードン、あなたを信じてよかった！**（32歳・女）**



「マップをクリアするためにキャラを動かし、レベルを上げる」というフツーの考え方は、FEには、ない（のがコワイ）。

ファイアーエムブレム
キャラクター人気投票結果発表

第1位



第2位 第3位



第1位 **カイン**……390ポイント
第2位 **ナバール**……361ポイント
第3位 **オグマ**……346ポイント

第4位	マルス	305ポイント
第5位	マリク	223ポイント
第6位	ゴードン	167ポイント
第7位	ジョルジュ	148ポイント
第8位	ミネルバ	86ポイント
第9位	ミシェイル	84ポイント
第10位	チキ	75ポイント

この人気投票は、『ファイアーエムブレム』のオンリーイベント（『ファイアーエムブレム』の同人誌だけのイベント）のカタログである「征服王2 公式ガイドブック」に掲載されたものです。

SFC版になってえらい美形になっちゃったマリク。かわいくて、忠誠心が強くて、ノーマルな私はだんぜん、マリク。**(21歳・女)**

こういう男って、結局最後には貧乏クジ引いちゃうのかなぁ。それとも、ちゃんと幸せをつかんだりするのかなぁ。オレにはまだよくわかんないけど、なんかいいと思うよ、ドーガって。**(19歳・男)**

サラサラの金髪とクールな視線。パルティアを持たせるのはやっぱりこの人しかいないでしょう。ちょっと運のない人だけど、ジョルジュ、イチ押し!! **(22歳・女)**

嫌いで、イヤでしかたがないのに、何回プレイしても必ずマチスを助けてしまうので、ひょっとすると好きなのかも知れないと思い始めているところです。**(22歳・女)**

バーツがいい。強くて、男気を感じる。男なら体で勝負。やっぱり肉体が鍛えられている感じがたまらない。**(29歳・女)**

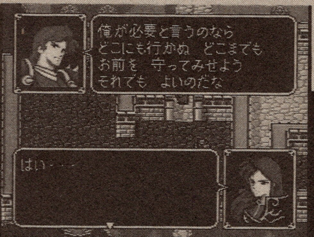
ユニットとして見るとダメなんだけど、キャラクター的にはエルレーンが好きだ。なんかこうすねちゃってるのがいいよ。コンプレックスの塊じゃないですか。人間味を感じるんです。**(28歳・男)**

マリーシアを動かすとき、「ほんとはもう大人なんだな」と、思いながら動かしていました。「…もう、大人」**(24歳・女)**

パオラ。長女って損。私も三人姉妹のいちばん上だから、ひとごとじゃないのよね。**(27歳・女)**

ペガサスナイト三姉妹なんてのは、そりゃ、いいと思うけど。実はいちばん好きなのは、シーマだったりするわけだ。**(25歳・男)**

…以上、編集部関係者周辺（神田、亀戸、四谷三丁目あたり）での思ったまんま、正直なメッセージの数々でした!



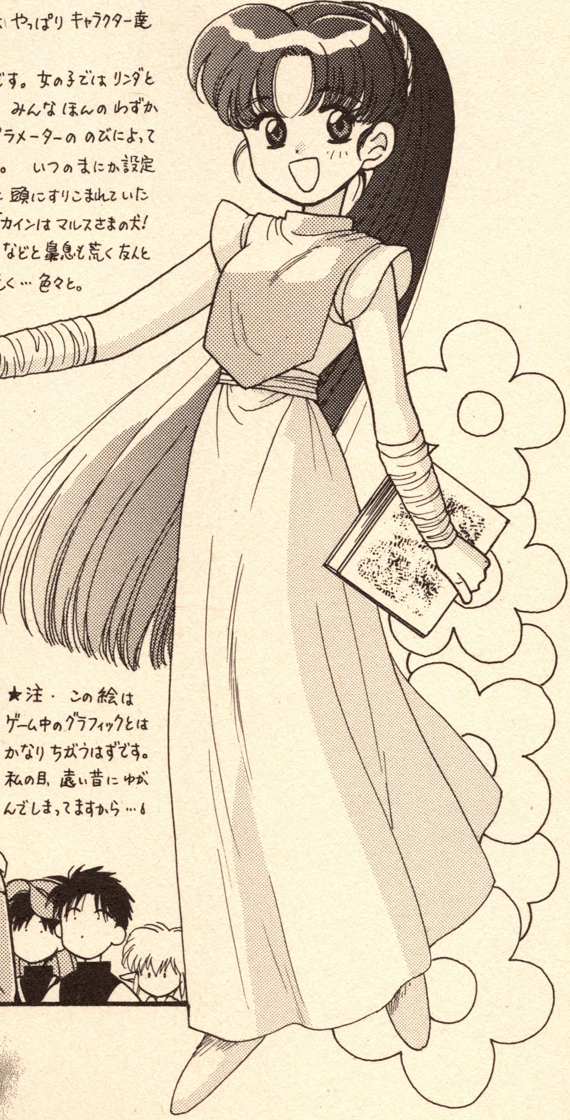
グラフィック（顔）やスペック（強さ）だけでなく、会話からにじみでる性格や、背負う運命に惚れる!! これぞ、通!!

Special Guest Free Talk

塚本ひじくさん

FEのキャラクターのこと。

はじめまして 塚本ひじくと申します。
FEに頭をやられて もう4年以上経ってしまいました。
そんなに長いことこのゲームを楽しめるのは やっぱり キャラクター達が、みんな魅力的だからだと思います。
私の一番のひいきは カイン。そしてマルスです。女の子では リンダとチキ。FC版では ダントツで シーダでした。みんな ほんの わずかしか しゃべらないのに、その境遇や パラメーターの のびによって妄想は勝手に どんどん ふくらんでゆきます。 いつのまにか設定などにもないはずの性格が、妙にリアルに 頭にすりこまれていたりして、我にかえるとあきれてうろたえます。「カインは マルスさまの犬! 忠犬なのよ!! そしてマジメで どんくさいのよ!!」などと鼻息も荒く友人と話したりしています。そして友人もまた鼻息荒く… 色々と。
もう、FEさえなければ 私の生活は今頃 どんなにおだやかで あったろうと思うとすでに 憎しみに近いものが 生まれてしまって…。←バカ。
もしもあなたが オタクなら、私は まよわず FEを おススメします。長く、そして 深く楽しめますよ♡ ご一緒に地獄へ落ちてみませんか(笑)





★注・この絵は ゲーム中のグラフィックとは かなりちがうはずです。私の目、遠い昔に ゆがんでしまってますから…。

BY.ひじ。

私が愛したキャラクター

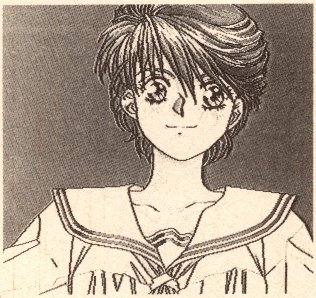
美少女ゲーム
スポーツ少女の真実

ギャルゲーをやると、ついスポーツ少女の攻略に走ってしまう。自分自身も、つきあった女の子のなかにも、運動部バリバリのタイプはいなかったのだが……。ま、現実ではない別の人生を楽しめるのも、ゲームならではということか。

代表選手を3人あげよう。

加藤美夏(卒業)

A型　獅子座　クラブ不明

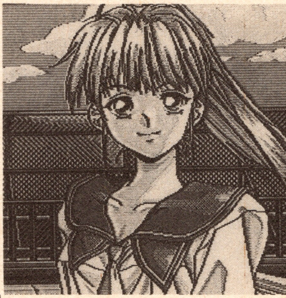


ショートカットの元気少女である。勉強は二の次だが、素直で明るくて、わりと扱いやすいキャラクターだ。

女ながら建設労働者のバイトをするかと思うと、夜の街でひとりたそがれてみたりもする。心の中はやっぱりかわいい女の子なのだ。

田中美沙(同級生)

B型　??座　陸上部



スポーツ少女の髪型としては、ショートと双璧をなすポニーテール。主人公のことが気になっているのだが、会うとつい憎まれ口をたたきあう。彼女が怪我をするという事件をきっかけに、やっと仲良くなれるのだ。

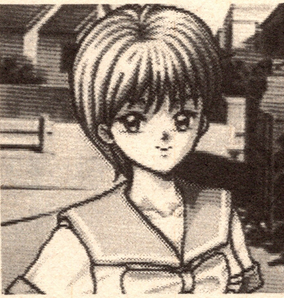
ちなみに、続編『同級生2』でも登場する。素直じゃないところは、まったく変わっていない。

DATA

●獅子座のタレント
星野真理
山口リエ
菅野美穂
●射手座のタレント
井出薫
瀬戸朝香
桜井幸子

清川望（ときめきメモリアル）

A型　射手座　水泳部



髪はショートカット、言葉づかいも男の子っぽい、典型的なスポーツ少女である。朝、いっしょにジョギングをしているうちに仲良くなる。彼女につきあって鍛えまくった結果、自分（ゲームの主人公）は大学入試に失敗してしまう。

しかし、見かけとちがい、心の奥には、いろいろたまっているようだ。告白のときなど、「あなたが望むのなら、髪だってのばすわ」と勝手にもりあがり（長い髪がいいなんて一度も言ってないのに）、ついには「やっぱりあたしなんかじゃだめよね」と自己完結する。思わず、コントローラをにぎりしめ「おれの話も聞けーっ！」と叫んでしまった。

さて、このスポーツ少女、明るく元気で、男の子みたいな印象をうけるが、「実は」その中身はしっかり女の子している。特に、自分が女の子らしくないことを気にしていて、気になる男の子がいてもそれをうまく表現できずに、いらいらしている。男としては、彼女の傷つきやすい内面に暖かい手をさしのべて、しっかり彼女のハートをつかもうと考えるわけだ。

ボーイッシュで、ぞんざいな彼女たちの奥にある女の子が、だんだん現れてくるというのが、このタイプとつきあう楽しさである。

ゲームが進行していくにつれて、表情や、言葉づかいもだんだんかわいらしくなっていくのが、とても嬉しいのだ。

だが、若い読者諸君、ひとつ忠告しておく。いやいやゲームの話ではない。

「実は」彼女たちはかなりひがみっぽいのだ。結ばれるまでは確かに楽しい。が、結婚でもしてみろ、一生、耳元で「ほんとにあたしでいいの？」「もっとおしとやかな女の子がいいんじゃない？」「髪の毛長いほうが好きなんでしょ？」とくりかえされることになるのだ。やれやれ。



イラスト：佐々野　悟

私が愛したキャラクター

格闘ゲーム

わき役返上

緊急対策会議

★独断と偏見と愛に基づく★
登場人物（登場順）

ビリー・カーン／『餓狼伝説』シリーズ
ギース・ハワード／『餓狼伝説』シリーズ
ガロン／『ヴァンパイア』シリーズ
服部半蔵／『サムライスピリッツ』シリーズ
ガイ／『ストリートファイターZERO』
ザベル・ザロック／『ヴァンパイア』シリーズ
ジョニー・マキシマム／『WH(ワールドヒーローズ)』シリーズ
牙神幻十郎／『サムライスピリッツ』シリーズ
首斬り破沙羅／サムライスピリッツ『斬紅郎無双剣』

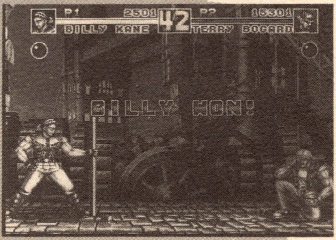
★開会

ビリー「というワケで、これより〈わき役返上緊急対策会議〉を始める。その前にご意見番からの挨拶があるので、心して聞け」

ギース「今日、ここに皆を集合させたのは他でもない。忌々しい主役キャラどもに死の制裁を加えるための算段をつけようと思ったのだ」

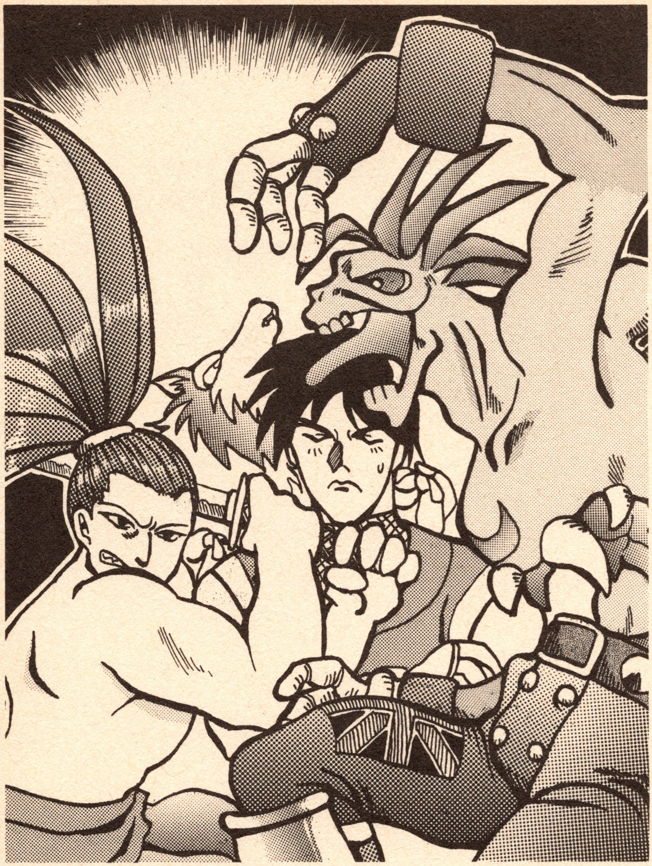
ガロン「主役というと……、隆(リュウ)・拳(ケン)やボガード兄弟(テリー&アンディ)などのヒーロー系、モリガン、シャルロットなどのヒロイン系が多いな」





半蔵「その者たちは、一般的に〈強い〉といわれる者たちのことでござるな？」

ギース「私はともかくお前たちは、極めてテクニカルだからな。勝ちにつながる戦法を確立させるのに、時間がかかる」



イラスト：佐々野　悟

ガイ「それに対し、彼らはお手軽に強い。更に慣れれば、ますます強くなる」

ザベル「強ぇキャラで闘や、勝つのはあたりまえだっての。そんでまた闘い方がセコかったりするしな。イジメ、イジメぇ！　ヒャッハハハ！」

ジョニー「…ウルサイ」

ガイ「しかし、自分より強い相手と全力で闘い、打ち倒すのは格闘家としての基本思想でもある」

幻十郎「ふん。くだらん」

ビリー「となると、あとは〈味〉だな」

半蔵「〈味〉のある技、そして戦法。〈味〉のある過去。これが我らの強みでござる」

ガロン「他の連中にそれがないわけではないが、燃えるものは少ないな」

ザベル「タダの人殺しとかいるケドよぉ！　ギャッヒヒヒ!!」

幻十郎「身の程知らずがっ!!　斬るっ!!」

ガイ「まあまあ、そういった〈味〉の部分なども加味して遊ぶプレイヤーも決して少なくない。でなければ、対戦格闘ゲームはここまで成長しなかっただろう」

ザベル「で？　どうやって主役の連中に制裁カマすんだよ。闇討ちでもすんのか？」

ビリー「ンな卑怯なマネができるわけねぇだろ！　〈待ち〉も〈ハメ〉も不可だ」

ザベル「それじゃなんにもなんねぇじゃん。正々堂々とやって勝てねぇから、こうしてガン首そろえてんじゃねぇの？」

ギース「よろしい。各自、精進せよ！　それで閉会だ！」

ガロン「結局、何の解決にもなってないな…」

幻十郎「阿呆ゥどもが!!」

破沙羅「すばらしい悪夢だ……！」

閉会

コミックマーケット49レポート

キャラ本はいま燃えている

平成七年十二月二十九、三十日の二日間、日本一の規模とパワーを誇る同人誌展示即売会である「コミックマーケット49」が晴海国際見本市会場で開かれた。全国から参加した同人サークル一万六千、入場者はのべ二十二万人以上に及んだ。

●●●

「コミックマーケット」で展示即売されている同人誌は、アニメ、ファンタジー、SF、アイドル、創作等、いくつかのジャンルに分けられるが、今回、取材のために訪れた〈ゲーム〉のスペースは大変な盛り上がりようだった。ゲームを扱った本の中には、攻略法を解説したものやデータ集的なものもあるが、いちばん勢いがあるのはキャラ本と呼ばれるものだ。お気に入りのキャラクターをメインにしたゲームパロディ本のことで、まさに「私が愛したキャラクター」の本なのである。

RPG系の会場となったB館は午後から入場規制があったほどで、ラッシュ時の通勤電車内となんら変わらない大混雑だった。とにかく誰も彼も本を抱えている。イエローページ二～三冊分ほどの厚さを抱えている人も多く、一冊の同人誌の厚さはだいたい普通のノートくらいか、厚いものでもコミックの単行本程度だから、いったい何冊買ったのだろうか。本以外にも、レターセット、バッジ、タオル、マグカップ等々、グッズも豊富だ。あれこれと買ううちにバッグは一杯になり、かなり重くなっているのだろうが、うんざりしたような顔は、どこにも見えない。

本やグッズを作ったサークルさんたちにも、ものすごい人混みの中、買いあさる人たちにも、どこから湧いてくるのか不思議なほどのエネルギーが感じられる。そう、この日、確かにキャラ本は熱く燃えていたのだ。

キャラ本になっていた人気ゲームの数々

アンジェリーク、ヴァンパイアハンター、餓狼伝説、ザ・キング・オブ・ファイターズ'95、サムライスピリッツ、真・女神転生、ストリートファイター、聖剣伝説、タクティクスオウガ、鉄拳、闘神伝、ドラゴンクエスト、バーチャファイター、ファイアーエムブレム、ファイナルファンタジー、ロマンシング サ・ガ　等々



絵は上手いし、装丁に凝ったものも多い。だいたい500円から1000円程度。知らなかった"アソビ方"が見つかるカモ。

『キャラ本』の魅力

RPGやシミュレーションRPG、または育成シミュレーションのようなゲームではキャラクターに対して一種独特な感情をもちやすい。「親近感」というとずいぶんアッサリとした感じになってしまうが、毎晩毎晩いっしょに冒険をしていれば、キャラクターのことを単なる「画面の中を動き回るカラフルなドットのかたまり」だと思う方がむしろ人間的ではないだろう。また、格闘ゲームのように「熱く」なるゲームでも同じだ。そして、気がつくと、そのキャラクターを「大好き」になっていたりするわけだ。

キャラクターにはもともとある程度の性格づけがされていることが多い。主人公なら「正義感の強い少年」とか「妹思いの優しい性格」とか。また、「人には言えない暗い過去があるらしい」というような、何かの伏線を匂わせるようなものもある。そして、こうしたゲーム上の性格設定以外にも、プレイを重ねるうちに、自分のゲームの進め方や操作法と相まって、そのキャラクター独特のものが感じられるようになってくる。「どうしてこうノロマなんだよ！」とか「おまえの一撃って、ホント、スカッとする」とか、画面に話しかけながらコントローラを握りしめることになる。また、パーティーを組んで冒険するゲームの場合、いろいろな妄想が膨らむのもありがちなことだ。「アイツは無鉄砲でよくケガするから、あの子の回復魔法に頼りっぱなし」→「でも…手のかかるヤツって逆に可愛かったりして」→「…そーか、二人はいつの間にやらそういうことね」と、ゲームのストーリーとはまったく関係のないことを考えて楽しんでしまう。

こうして、もともとの設定以上のものをプレイする側が感じとり、勝手に空想してしまうことによって新しい世界が広がっていく。そういう楽しい「アソビ」を表現するひとつの手段として本が作られるわけだ。ゲームで遊ぶだけでなく、「もっともっとアソビたい」という欲求が生みだしたキャラ本の世界。もし、機会があれば、ぜひ一度体験してみることをお勧めしたい。

●担当者より

実は、このページは二ページ全部「コミケレポート」のはずでした。ゲームの本を作っているサークルさんとお話をして、キャラクターに寄せる思いなどもうかがいたいと思って取材に行ったのですが…。予想をはるかに超える当日の「盛況ぶりに我が「ゲーム会議」編集部取材班はあえなく撤退…ということになってしまいました。「本を買うぞぉぉぉ!!」という熱い人々の渦の中で「取材」なんて、とんでもない。とにかくもみくちゃになりヘロヘロになり、ただその圧倒的なパワーだけが孫子の代まで語り伝えたいほど、骨身にしみた一日になったのでした…。

告知！

コミックマーケット50

次のコミケは**夏**

平成8年8/3(土)〜4(日)
有明・東京国際展示場
(東京ビッグサイト)にて開催予定

＊半年以上も先のことですので、開催日・開催場所等は変更されるかもしれません。事前にマンガ情報誌等でご確認ください。

●その他の同人誌展示即売会●

コミックマーケットの規模をクジラに例えると、象くらいのものも大都市で年数回、犬くらいのものなら全国各地で頻繁に開かれています。

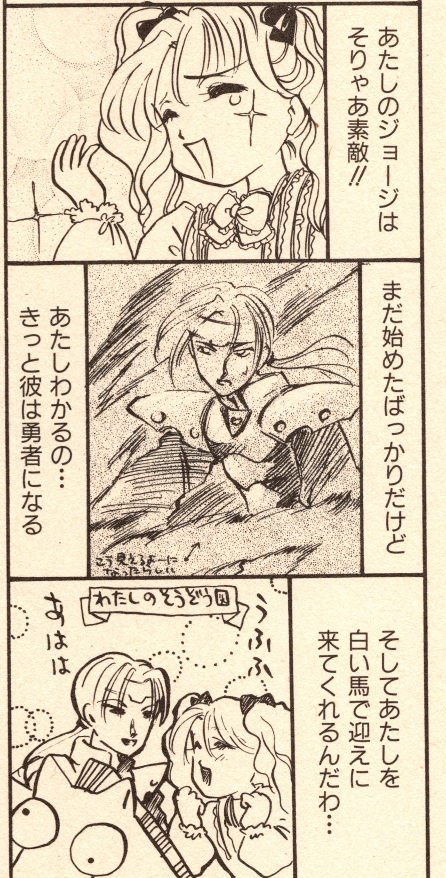
金澤尚子の まごころのツボ

その1



金澤尚子の まごころのツボ その2

愛の幻想



愛のおわり



【第3回】SLGブーム到来

COMPUTER'S GAMES

Writing by 松戸 寿志

SLGブームの予感『遥かなるオーガスタ』

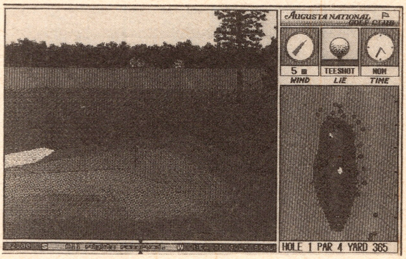
国産ソフトハウスが、シナリオやグラフィックなど、ゲームの演出面にこだわっていたちょうどその頃、1つのソフトが上陸した。ソ連の数学者、ウラジミール・パジトノフ氏が考案した、シンプルなパズルゲーム『テトリス』。演出など関係ない、百パーセントアイディア勝負のこのソフトは、パソコンだけでなく、家庭用ゲーム機やアーケードゲームにまで移植され、一大ヒット作品となった。そして、『コラムス』(セガ)、『ぷよぷよ』(コンパイル)といった類似ゲームを産み出し、「落ちものパズル」というゲームジャンルを作り上げる。いずれも、アイディアのみで成立しているゲームである。

しかし、国産ゲームの主流は、相変わらず演出重視のRPGであった。『テトリス』が市場を席巻した89年『ワンダラーズ・フロム・イース』(日本ファルコム)や『サーク』(マイクロキャビン)、『エメラルドドラゴン』(バショウハウス)といったRPGが発売されている。しかし、どのソフトもシナリオやグラフィックの強化がされているものの、新しいアイディアはとりたててもっていない。

かわって、SLGの分野で注目すべきソフトが誕生する。T&Eソフトのゴルフシミュレーション、『遥かなるオーガスタ』である。

3Dポリゴンとドット絵を組み合わせた「POLSYS(ポリシス)」という新システムを採用した『遥かなるオーガスタ』の画面は、3Dゲームが普通となった現在でも、十分通用するほどの出来だ。3D画面が作り出すリアルさ、操作性の良さ、そして「マスターズ」の舞台となるオーガスタ・カントリークラブを選んだという話題性。当時の国産ゲームの水準を超えた、傑作シミュレーションであった(私見になるが、その後発売された『PGAゴルフツアー』や『リンクス386プロ』といった海外のゲームと比べても、『遥かなるオーガスタ』のほうがおもしろく、ゲームとしての完成度も高い)。

対応機種は16ビットのPC-98で、8ビットの88シリーズは切り捨てられた。この作品の登場は、16ビットパソコン主流の時代、そしてきたるべきSLGのブームを、予感させたのである。



「マスターズ」のコースでプレイできる!

THE HISTORY OF PERSONAL

CD-ROM標準装備 FM-TOWNS発売

89年はまた、パソコンのハードウェアにも、大きな変化が起きた年でもある。というカタい話に入る前に、息抜きの話題をひとつ。

この年には、雑誌のタイアップや、メディアミックス的な作品がいくつか登場している。たとえば、田中芳樹の人気スペースオペラのゲーム版『銀河英雄伝説』（ボーステック）や、月刊ＰＯＰＣＯＭ（'94年休刊）が企画した、落語家・三遊亭円丈作の『サバッシュ』などが、それにあたる。日本テレネットのアクションゲーム『ヴァリスII』も、そのひとつ。異世界で、ネーチャンが剣を振り回して戦う、というこのゲームの発売にあたり、同社はイメージガールを募集したのである。

イメージガール・コンテストには、元ＴＰＤの穴井夕子や、クレアの今井佐知子といった面々も参加していたが、グランプリに輝いたのは別のコだった。そのコは、68版『ヴァリスII』の声に出演し、しばらく広告にも出てたりしたのだが、いつのまにか姿を見かけなくなった。が、しかし、彼女はしっかり芸能界にいたのである。今年も行われる、ミュージカル『ピーターパン』。主役のピーターパンのＷキャストの1人に抜擢された宮本祐子、彼女がその人である。

閑話休題。

さて、この年の3月、富士通からＣＤ-ＲＯＭを標準装備したＦＭ-ＴＯＷＮＳが発売された。ＣＰＵには、インテルの８０３８６を採用し、一気に32ビットの世界へ突入。グラフィックやサウンド機能も充実し、マルチメディアパソコンとして話題となった。そしてこのＴＯＷＮＳは、後述するように海外ソフトブームの隠れた火付け役となるのである。

対照的に、年末に発売されたＰＣ-88のニューモデルは、88最後のモデルとなった。ＰＣ-８８０１ＭＣと名付けられたそのモデルは、皮肉にもＴＯＷＮＳと同じくＣＤ-ＲＯＭが搭載できるようになっていた。しかし、結局88ＭＣはこのＣＤ-ＲＯＭを活かすことができなかった。対応ソフトはほとんど発売されず、88シリーズは生き残りに失敗する。そして、8ビットパソコンの王者は、終焉の道を歩み始めるのである。



CD-ROM標準装備のFM-TOWNS

海外ソフトの新たなるブーム

パソコンハードのほうは、16ビット機が主流になりつつあり、ゲームも専用ソフトが少しずつ増えてきた。それでも、当時ユーザーに人気だったRPGの分野では、まだまだPC-88が主役。相変わらず、アクションRPGのシリーズモノが幅をきかせ、その結果、国産のRPGは新しいアイディアやシステムを産み出すことなく、魅力を失っていったのである。

そんなRPGの現状を打破したのが、海外ゲームであった。パソコン黎明期に続いて、海外のゲームソフトが国産ゲームをリードする。歴史は繰り返すのである。

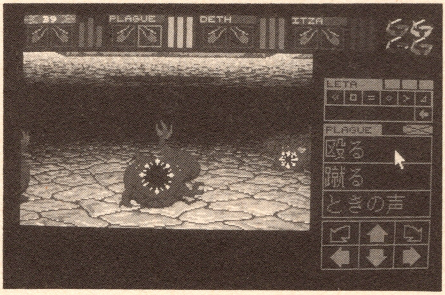
そのきっかけとなったのが、米FTL社の『ダンジョンマスター』。89年の年末に富士通からTOWNS版が発売され、翌90年にはビクター音産（現ビクター・エンタテインメント）から98とX68版が発売されている。

『ダンジョンマスター』は、タイプでいえば『ウィザードリィ』と同じ3Dダンジョン型のRPGである。しかし、『ウィズ』と決定的に違ったのは、ゲームが常にリアルタイムで進行していくことにあった。モンスターは、ユーザーの動きとは無関係に動きまわっているので、いつ襲ってくるかわからない。戦闘システムも、『ウィズ』のようにコマンドを打ち込む悠長なものではなく、アクションゲームのように反射神経で勝負する。その結果、緊張感のあるゲーム内容になっていたのである。16ビットパソコンの性能を活かしたからこそできたゲーム、ということがいえる。

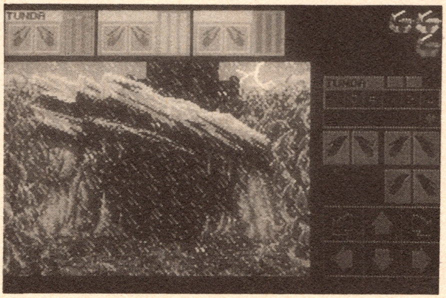
『ダンジョンマスター』のヒットに続き、90年に発売されたのが、フランスはアンフォグラム社の『ドラッケン』。これも、富士通のTOWNS版が先行し、その後EPICソニーから98とX68版が発売されている。

『ドラッケン』の特徴は、外マップ、つまりフィールド間の移動を、すべて3Dで行ってしまったことにある。しかも、フライトシミュレーターのような3Dポリゴン表示である。したがって、道であろうが平原であろうが、それこそどこへでも好きなように移動できたのだ。この移動シーンを初めて見た時の印象は、（今風にいえば）「そこまでやるか！」であった。そのわりには、建物内に入ると、いきなり2Dになるという、表現のギャップの大きいゲームでもあった。

この2つのゲームは、マンネリだった日本のRPGに一石を投じた――はずだったのだが、以前のようにマネをする国産メーカーはなぜか現れなかった。かわりに、この流れは、海外産RPGが受け継いでいく。『ダンジョンマスタ



3Dダンジョンの『ダンジョンマスター』



ゲームはリアルタイムで進行

ー』は、TSR社の『アイ・オブ・ザ・ビホルダー』などの亜流を産んだあと、オリジンの『ウルティマ・アンダーワールド』へ結びつく。また、ポリゴン好きのアンフォグラムは、のちに3Dアドベンチャーの傑作『アローン・イン・ザ・ダーク』を作り上げるのである。

SLGの新しい波『シムシティ』

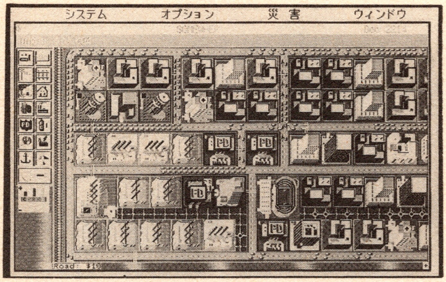
この時期、海外ソフトが日本のゲーム市場に与えた影響は、RPGより、むしろSLG――シミュレーションゲームの分野であった。ゲームでも、16ビットパソコンが主流となるなか、SLGの人気が高まっていく。そのターニングポイントになった海外ソフト、それが『シムシティ』である。

米マキシス社の『シムシティ』は、これも前述の2つのソフト同様、89年に富士通のTOWNS版が先行発売され、翌年98とX68がイマジニアから発売されている（蛇足ながら、この時期の海外ソフトは、TOWNS版が先に出てから、98以下の機種に移植されていく、というパターンが多い。ハードの特性から、IBM-PCのゲームが移植がしやすかったこともあるが、海外ソフトを積極的に揃えた富士通の先見性もうかがえる。ハードとしては必ずしも成功しなかったTOWNSだが、確かに一時代は築いたのである）。

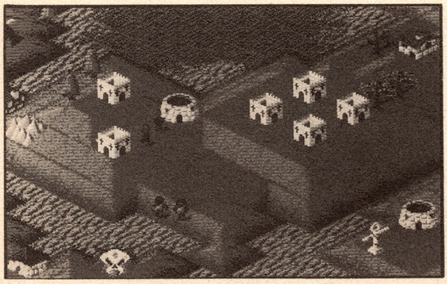
『シムシティ』のテーマは、ズバリ、市長となって、町の発展に尽くすこと。今となっては、この手のゲームはいくらでもあるが、当時となると話は別。なにしろ、それまでのSLGといえば、光栄の『信長の野望』や『三國志』に代表される歴史モノか、あるいはシステムソフトの『大戦略』をはじめとする戦争モノと相場が決まっていた。歴史マニアや武器オタクが跋扈するマニアックな世界だったのである。

しかし『シムシティ』は、「町づくり」という身近なテーマで、マニアックなSLGの敷居を、一気に下げた。そりゃ、そうだろう。市長には、特別な知識やウンチクはいらない。しかも、ゲームはリアルタイムで進行し、町並みがディスプレイ上に形作られていく。そこには、ヘックスもターンもない。あるのは、町の発展（と荒廃）だけである。『シムシティ』は、歴史や戦争以外のテーマも、十分シミュレーションゲームになり得ることを、教えてくれたのである。

『シムシティ』とほぼ同時に移植された海外ソフトに、英ブルフロッグ社（発売はエレクトロニック・アーツ）の『ポピュラス』がある（日本での販売はイマジニア）。これも、転換期のソフトとしては、忘れてはならない存在だ。『ポピュラス』も、当時の日本の



市長になって街を育成する！


プレイヤーは全知全能の神になる

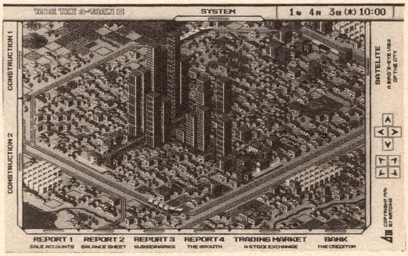
SLGの常識では計ることのできないゲームである。『シムシティ』が市長なら、こちらは神様だ。プレイヤーは全知全能の神となり、自分を崇める民を育て上げる。最終目標は、ライバルとなる別の神の民を滅ぼすこと。つまり、ハルマゲドン（最終戦争）である。建設的な『シムシティ』とは違い、破滅型の内容だ。そう、当時はダークサイドな『シムシティ』とも呼ばれていたのであった。

国産SLGの台頭『A・Ⅲ・』

『シムシティ』や『ポピュラス』のヒットを受けて、日本でもそれまでにない新しいタイプのSLGが生まれていった。その中で、初期のヒット作品になったのが、アートディンクの『A・Ⅲ・』である。『A・Ⅲ・（A列車で行こうⅢ）』（90年）は、同社の看板ゲーム『A列車で行こう』のシリーズ3作目にあたる。とはいえ、パズルゲームの要素が強かった前2作からシステムを一新、まるで違った内容になっている。別のゲームといってもいいほどだ。

テーマは、鉄道会社を経営し、沿線を発展させるもの。このことから、米マイクロプローズ社の『レイルロード・タイクーン』との類似を指摘する声もある。しかし、『レイルロード・タイクーン』がライバル会社と鉄道事業を競うのに対し、『A・Ⅲ・』はやはり日本のゲームであった。路線を敷くのはもちろんのこと、それ以外でも沿線の不動産を買い占め、ビルや住宅を建てる。あるいは、レジャー施設を作る。そう、日本の大手私鉄が行う沿線開発そのものまでをシミュレートしているのである。その意味では、『東急電鉄（関西なら阪急）の野望』とでもいうべきゲームである。むしろ『シムシティ』のほうに近い、といってもいいだろう。

もっとも、『シムシティ』にも『レイルロード・タイクーン』にもない特長を、『A・Ⅲ・』は備えていた。それは、クォータービューによる3Dで描かれた、美しいグラフィックである。後に、アメリカ版を移植したマキシス社は、『シムシティ2000』で『A・Ⅲ・』そっくりの3D表示を採用している。また、『レイルロード・タイクーン』の続編『トランスポート・タイクーン』も、似たようなグラフィックである（ちなみに、内容もほとんど『A・Ⅲ・』である）。

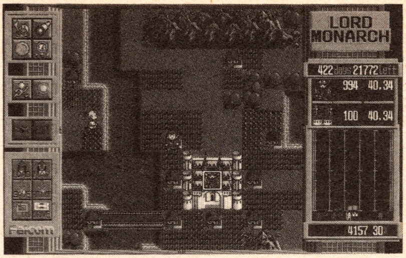


鉄道経営をしながら、都市開発をするのだ

しかし、この『A・Ⅲ・』は発売直後はそれほどヒットしなかった。話題になるのは、半年ほどたった頃からで、口コミでおもしろさが広がり、ロングセラーとなって大ヒットとなったのである。その意味では、前回取り上げた『現代大戦略』とも似ている。

アートディンクは、その後『アトラス』や『トキオ』といった、ちょっとヒネったシミュレーションゲームを発売し、SLGメーカーとしての名を不動のものとしていく。ソフトハウスの新興勢力として、台頭していったのだ。

この時期は、マンネリが続くRPGに代わり、各メーカーがSLGの新作を模索し始めた時期でもある。とくに象徴的だったのは、日本ファルコムの動向だろう。同社の人気プログラマー、木屋善雄氏の新作は、SLGの『ロードモ



RPG感覚のSLG『ロードモナーク』

ナーク』であった。

そして『プリンセスメーカー』へ

『A・Ⅲ・』や『アトラス』は、確かに新しい流れのシミュレーションゲームである。とはいえ、テーマも内容も、至極まともなゲームである。いってみれば、常識的な範囲で考えついたゲームだといえよう。

ところが91年、きわめて日本的な発想のシミュレーションゲームが誕生する。ガイナックスの『プリンセスメーカー』である。

もともとアニメ制作会社だったガイナックスが、パソコンゲームに参入したのは、89年。デビュー作は、クイズに答えて正解すると、女のコが脱ぐという、由緒正しき脱衣美少女ソフト『電脳学園』であった。このシリーズを3作続けたあと、麻宮騎亜の人気コミックをゲーム化した『サイレント・メビウス』で、いわゆる美少女ではない一般ソフトを手掛ける。『プリンセス・メーカー』は、その一般ソフトの第2作目である。

『プリンセス・メーカー』については、本誌創刊号の特集でも述べられているので、改めていうまでもないだろう。そう、女のコを育ててしまう、というゲームである。

もっとも、この手のアイディアは、何も『プリンセス・メーカー』が最初ではない。ハート電子の『ぷりんぐあっぷ』も、ほとんど同じ内容（ただし、ゲームそのものはつまらない。最低のソフト）だし、ビクター音産の『ディレクター物語』も、似たようなゲームである。

では、なぜ『プリンセス・メーカー』がウケたのか？　これも、創刊号の特集でしつこく考察されているので、ここではとくにふれない。ただし、ひとつだけいえることがある。それは、女のコのグラフィックが、圧倒的にキレイだったことである。そして、ガイナックスという会社は、グラフィックのクオリティーに、やたらこだわる会社でもあるのだ。

『プリンセス・メーカー』のヒットは、「育てゲー」という新しいジャンルのSLGを確立した。アクションRPGにつぐ、国産ゲーム界の新しい発明である。そして、それはパソコンだけではなく、ゲーム機まで巻き込んだ、一大ゲームジャンルとなった。おそらく、ここ数年は人気ジャンルとして続くであろう。

ただし、『プリンセスメーカー』が火つけ役となった（特に女のコを主役とした）「育てゲー」は、一般的なゲームジャンルでないことも、確かである。きわめて日本的なオタクなジャンルなのだ。それは、ディスプレイの中の対象が、ほとんどが女のコであることからもわかる。どんなに論理的な考察を加えたところで、所詮女のコのグラフィックをどれだけ見せるかが、勝負のジャンルである。そして、この過剰なまでのグラフィックへのこだわりは、この頃急速に市場を拡大していった、パソコンゲームのもうひとつの大きなジャンルへと、つながっていくのである。

以下次号に続く

発売年月	ソフト名	ソフトハウス名	ジャンル	対応機種	入手
11月	デビルズコース	T&Eソフト	SLG	98	○
11月	Gun Ship 2000 シナリオ（英語版）	マイクロプローズジャパン	SLG	IBM	○
11月	GREENS（英語版）	マイクロプローズジャパン	?	IBM	×
11月	フォリナー	グレイト	RPG	98	○
11月	マスターオブモンスターズ FINAL	システムソフト	SLG	98・DOS/V	
11月	エルムナイト	マイクロキャビン	?	98・TOWNS	
11月	山科けいすけのSENGOKU	ファミリーソフト	SLG	98	
11月	プレイメイカーフットボール	システムソフト	SLG	98・MAC	
11月	F-29リタリエイター	イマジニア	SLG	98	
11月	ソードワールドPC	T&Eソフト	RPG	98	○
12月	しぇいく！しぇいく！1	ボンびぃボンボン！	TB	98・9821	×
12月	サイキックディテクティヴ・SOLITUDE（上巻）	データウエスト	AVG	TOWNS	○
12月	エアーコンバットIII	システムソフト	SLG	98	
12月	ビーストIII	バーディーソフト	AVG	98・TOWNS	×
12月	しぇいく！しぇいく！2	ボンびぃボンボン！	TB	98・9821	×
12月	SPECIAL FORCES（英語版）	マイクロプローズジャパン	?	IBM	?
12月	フレイムズ・オブ・フリーダム（英語版）	マイクロプローズジャパン	?	IBM	○
12月	轟II・シナリオコレクション	日本テレネット・ウルフチーム	SLG	98	?
12月	アプロス	日本テレネット・ウルフチーム	AVG	98	?
12月	KO世紀ビースト三獣士・ガイアの復活	マトリクス	RPG	98	×
12月	B-17フライング・フォートレス（英語版）	マイクロプローズジャパン	SLG	IBM	○
12月	はっちゃけあやよさんIII	ハード	AVG	98・X68	○
12月	トキオ	アートディンク	SLG	98・TOWNS	○
12月	囲碁聖天	魔法	TB	98	△
12月	斬II・総集編	ウルフ・チーム	SLG	98	?
12月	プリンセス・ミネルバ	リバーヒルソフト	RPG	98	○
12月	魂の門	光栄	AVG・AC	98・TOWNS	○
12月	D.ark	姫屋ソフト	RPG	98	
12月	アージェント・ミッション	マスターピース	RPG	98	
12月	信長の野望 覇王伝	光栄	SLG	98・9821・TOWNS・X68・IBM・MAC	○
12月	クイズ知略の覇者 三国志奇譚	システムソフト	QZ	98	
12月	LIFE&DEATH II THE BRAIN	アローマイクロテックス	SLG	98・DOS/V・MAC	×
12月	レッスルエンジェルス2・トップイベンター	グレイト	AVG	98・TOWNS	○
?月	ドラゴンストライク	ポニーキャニオン	SLG	98	
?月	レジオナル・パワーII	コスモス・コンピュータ	SLG	98・TOWNS	×
?月	メックブリゲード	ビクター音産	SLG	98	
?月	ドラゴンマスターシルク	ギミックハウス	RPG	98	
?月	億万長者III	コスモス・コンピュータ	SLG	98	○
?月	宇宙海賊キャプテンハーロック	ファミリーソフト	SLG	98	
?月	バーズテイルIII	ポニーキャニオン	RPG	98	
?月	シークレット・オブ・ザ・シルバーブレイス	ポニーキャニオン	RPG	98	
?月	パワーシンガー	システムサコム	RPG	98	
?月	アンジェラス2	エニックス	AVG	98	
?月	テッセラ	アスキー	PZ	98	
?月	レックス・ネビュラー（英語版）	マイクロプローズジャパン	SLG	IBM・MAC	○
?月	魔彩子雀	コスモス・コンピュータ	TB	98・TOWNS	○
?月	スーパーリアル麻雀PII&PIII	ビング	TB	98・TOWNS・X68	×
?月	レインボーアイランド EXTRA	ビング	AC	TOWNS	×
?月	スプラッターハウス	ビング	AC	TOWNS	○
?月	ライフ&デスII ザ・ブレイン	ビング	SLG	TOWNS	○
?月	スリップストリーム'92	ダットジャパン	AC	98	
?月	ブラック・レインボウII	ポニーキャニオン	RPG	98	
?月	デッド・オブ・ザ・ブレイン	フェアリーテール	AVG	98	
?月	天下大乱	日本ソフテック	SLG	98	
?月	クラシック・ロードI	ビクター音産	SLG	98	
?月	ヘル・オーガ	ZIGOWatt	AC	98	
?月	財閥銀行	メディアファクトリー	SLG	98	
?月	トラフィック・コンフュージョン	マスターピース	SLG	98	
?月	神話の島	日本ソフテック	SLG	98	
?月	F-117A ナイトホーク（英語版）	マイクロプローズジャパン	SLG	MAC	○

発売年月	ソフト名	ソフトハウス名	ジャンル	対応機種	入手
4月	A.III.HD	アートディンク	SLG	98	×
4月	THE ATRAS HD	アートディンク	SLG	98	×
4月	アートジグソー Vol.1	システムソフト	PZ	98	
4月	アートジグソー Vol.2	システムソフト	PZ	98	
4月	アートジグソー Vol.3	システムソフト	PZ	98	
5月	ま〜ぷる・まぢっく	風雅システム	PZ	98	×
5月	銀河英雄伝説IIDX・TOWNSスペシャル	ボーステック	SLG	TOWNS	○
5月	ハテナ？の大冒険	システムソフト	QZ	98	
5月	天舞・リミテッド	日本テレネット・ウルフチーム	SLG	98	?
5月	雀神クエスト	エス・ピー・エス	TB	X68	○
5月	バーディーワールド	バーディーソフト	AVG	98・TOWNS・X68	×
5月	グロス・ドイッチュランド	ジェネラル・サポート	SLG	98	
6月	卒業	JHV	SLG	98	
6月	機甲装神ヴァルカイザー	サイレンス	AVG	98	
6月	緋王伝	日本テレネット・ウルフチーム	SLG	98	?
6月	大戦略IV	システムソフト	SLG	98	
6月	プリンス・オブ・ペルシャ	リバーヒルソフト	AC	TOWNS	○
6月	スーパー野球道	日本クリエイト	SLG	98	
6月	アイ・オブ・ザ・ビホルダー	ポニーキャニオン	RPG	98	
7月	アーリーキングダム	シーツゥーワールド	RPG	98	
7月	麻雀悟空V	シャノアール	TB	DOS/V	○
7月	BIG HONOUR	アートディンク	SLG	98・TOWNS	×
7月	フィフス・エレメント	遊演体	RPG	98	
7月	ペブルビーチの波涛	T&Eソフト	SLG	98	○
7月	天下統一II パワーアップセット	システムソフト	SLG	98	
7月	エアマネジメント・大空に賭ける	光栄	SLG	98・TOWNS・X68	○
7月	ダイヤモンド・プレイヤーズ	日本テレネット・ウルフチーム	SLG	98・TOWNS	?
7月	コマンドH.Q.	マイクロプローズジャパン	SLG	98	×
7月	蒼き狼と白き牡鹿・元朝秘史	光栄	SLG	88・98・TOWMS・X68・MSX2・IBM	○
8月	魔京伝	日本クリエイト	AVG	98	
8月	アマランスII	風雅システム	RPG	98	○
8月	大戦略マルチエディタSP	システムソフト	SLG	98	
8月	天下統一II スペシャルパック	システムソフト	SLG	98	
8月	大戦略マルチエディタ	システムソフト	SLG	98	
8月	ロードス島戦記・福神漬2	ハミングバードソフト	RPG	98	○
8月	天舞・満漢全席	日本テレネット・ウルフチーム	SLG	98	?
8月	F-15 ストライク・イーグルII plus	マイクロプローズジャパン	SLG	98	×
8月	KISS	アンジェ	AVG	98	×
8月	キャッスルズ	ビクター音産	SLG	98	
9月	国立機動戦隊 RIPS V	グレイト	SLG	98	○
9月	ティラム・バラム	ライトスタッフ	RPG	98	
9月	ムーンミスト	システムソフト	TB	98	
9月	Ms DETECTIVE#1・石見銀山殺人事件	データウエスト	AVG	9821・TOWNS	○
9月	ミスタープロ野球 PERFECT	T&Eソフト	SLG	98	×
9月	アラスカンマラミュートG.C.	魔法	SLG	98	△
9月	GODS	PMCコンプリート	AC	98	
9月	エルブス	遊演体	RPG	98	
9月	轟II	日本テレネット・ウルフチーム	SLG	98	?
9月	マイアイズ	バーディーソフト	AVG	98・TOWNS	×
9月	ネクタリス	システムソフト	SLG	98・X68	
9月	シヴィライゼーション	マイクロプローズジャパン	SLG	98・MAC	○
10月	大戦略IV 対戦スペシャル	システムソフト	SLG	98	
10月	天仙娘々	ポニーテールソフト	TB	98・TOWNS	○
10月	ヌーク	ボンびぃボンボン！	AVG	98・9821・DOS/V	○
10月	エルヴァイラ	アクレイムジャパン	AVG	98・DOS/V	
10月	機甲師団II	アートディンク	SLG	98・TOWNS	○
10月	ウォーゲームコンストラクション	システムソフト	SLG	98	
10月	大戦略IV 追加データ集	システムソフト	SLG	98	
10月	デスブレイド	エス・ピー・エス	AC	X68	○
10月	銀河英雄伝説III	ボーステック	SLG	98	○

発売年月	ソフト名	ソフトハウス名	ジャンル	対応機種	入手
12月	レイルロード・タイクーン	マイクロプローズジャパン	SLG	98・TOWNS・MAC	○
12月	麻雀遊園地	魔法	TB	98・X68	△
12月	異獣王	テイチク	RPG	98	
12月	沈黙の艦隊	G.A.M	SLG	98	
12月	将棋聖天	魔法	TB	98・TOWNS・X68	△
12月	らんま１／２・飛龍伝説	ボーステック	AVG	98・MSX2	×
12月	天舞・三国志正史	日本テレネット・ウルフチーム	SLG	98	?
12月	ぽっぷるメイル	日本ファルコム	RPG	88・98	○
12月	ジョシュア	パンサーソフトウェア	SLG	98	
12月	パンツァー・カイル	システムソフト	SLG	98	
12月	ブルトン・レイ　シナリオ集Vol.3	システムソフト	SLG	98	
?月	パイプドリーム	BPS	PZ	88・98	
?月	プロヴィデンツァ	きんぷくりん	RPG	98	
?月	ゴライアス	BPS	TB	98	
?月	688アタック・サブ	ビクター音産	SLG	98・X68	
?月	義経	日本ソフテック	SLG	98	
?月	バーズテイルII	ポニーキャニオン	RPG	98	
?月	グループX	コムパック	SLG	98・X68	
?月	ダーウィンズ・ジレンマ	スタークラフト	PZ	98	
?月	アルシャーク	ライトスタッフ	RPG	98	
?月	カース・オブ・アジェア・ボンド	ポニーキャニオン	RPG	98	
?月	ブラック・レインボウII	ホビージャパン	RPG	98	
?月	バトルチェス	富士通	TB	TOWNS	
?月	ディフレクター	BPS	PZ	88・98	
?月	Gun Ship 2000（英語版）	マイクロプローズジャパン	SLG	IBM	○
?月	F-15 Strike Eagle　シナリオ（英語版）	マイクロプローズジャパン	SLG	IBM	○
?月	Knight of the Sky（英語版）	マイクロプローズジャパン	SLG	IBM	×
?月	タイトーチェイスH.Q.	ビング	AC	TOWNS	○
?月	パラメデス	ビング	PZ	TOWNS	×
?月	ヴォルフィード	ビング	PZ	TOWNS	×
1992年１月	ごめんねエンジェル	ジャスト	AVG	98・X68	×
１月	斬II・シナリオコレクション	ウルフ・チーム	SLG	98	?
１月	ポニオン	ポニーテールソフト	PZ	98・TOWNS・X68	×
２月	三國志III	光栄	SLG	98・TOWNS・X68・IBM	○
２月	レッスルエンジェルス	グレイト	TB	98・TOWNS	○
２月	シュヴァルツシルトIII	工画堂スタジオ	SLG	98	○
２月	大戦略'90　最新データ集	システムソフト	SLG	98	
３月	太閤立志伝	光栄	RPG・SLG	98・TOWMS・X68	○
３月	ジャパンバッシング	システムソフト	SLG	98	
３月	スペースインベーダー	ウイズ	AC	98・9821	○
３月	エリートプラス	マイクロプローズジャパン	SLG	98	×
３月	F-15　ストライク・イーグルII　シナリオ	マイクロプローズジャパン	SLG	98・X68	△
３月	リーディングカンパニー	光栄	SLG	98・TOWNS・X68	○
３月	川中島異聞録	クレソフト	RPG	98	
３月	ドラゴンスレイヤー英雄伝説II	日本ファルコム	RPG	88・98・TOWNS	○
３月	マイトアンドマジックIII	スタークラフト	RPG	98	
３月	SUZAKU	日本テレネット・ウルフチーム	RPG	98・TOWNS	?
３月	ふしぎの海のナディア	ガイナックス	AVG	98・TOWNS・X68	○
３月	ソードダンサー	TGL	RPG	98	
３月	天舞・シナリオコレクション	日本テレネット・ウルフチーム	SLG	98	?
３月	プラネットフォール	システムソフト	SLG	98	
３月	エアーコンバットII　シナリオ集Vol.2	システムソフト	SLG	98	
４月	アルファ・ダイン	グレイト	SLG	98	○
４月	うるま	ボンびぃボンボン！	AVG	98・9821	×
４月	第４のユニット・WYATT	データウエスト	AVG	TOWNS	○
４月	極	ログ	TB	98・TOWNS・X68	×
４月	リューヌ伝説	ブラザー工業	RPG	98	
４月	レッサーメルン	パンサーソフトウェア	RPG	98	
４月	F-19　ステルスファイター	マイクロプローズジャパン	SLG	98	○
４月	ライフ is ミュージック	光栄	AVG・AC	98	○

発売年月	ソフト名	ソフトハウス名	ジャンル	対応機種	入手
7月	コラムス	システムソフト	PZ	88・98・X68	
7月	デジャヴ	パック・イン・ビデオ	AVG	98	×
7月	笑ウせぇるすまん	コンパイル	AVG	98	
7月	カンプグルッペ	ビクター音産	SLG	98	
7月	フューチャーウォーズ	スタークラフト	AVG	98	
7月	ルーンワース３新聖紀光臨	Ｔ＆Ｅソフト	RPG	98	×
7月	アルテミス	バーディーソフト	AVG	98・X68	×
7月	銀河英雄伝説IIDX SET	ボーステック	SLG	88・MSX2	×
7月	ソープランド・ストーリーII	ハード	AVG・RPG	88	×
7月	キングズ・クエスト	シエラオンラインジャパン	AVG	98・TOWNS	
7月	スケバン戦国史	ハード	RPG・SLG	98	×
7月	ポッキー２	ポニーテールソフト	AVG	88・98・MSX2	×
7月	電脳学園IV　エイプハンターＪ	ガイナックス	TB	98	○
7月	銀河英雄伝説IIDX＋SET	ボーステック	SLG	98・X68	×
8月	2069AD	魔法	？	98・TOWNS・X68	△
8月	群雄三国志	エニックス	SLG	98	
8月	THE ATLAS	アートディンク	SLG	98・TOWNS	×
8月	ダンジョン・バスター２	グレイト	RPG	98	○
8月	ジョーカー	バーディーソフト	AVG	98・X68	×
8月	銀河英雄伝説IIDX＋KIT	ボーステック	SLG	X68	×
8月	マスターオブモンスターズII　シナリオ集	システムソフト	SLG	98	
9月	野球道PLUS	シーツゥーワールド	SLG	98	
9月	KIDS SAP特殊行動警察　2ndFILE	グレイト	RPG	98・X68	○
9月	昇龍II	ジャスト	TB	98	×
9月	シムアース	イマジニア	SLG	98	
9月	ロイヤルブラッド	光栄	SLG	88・98・TOWNS・X68・MSX2	○
9月	ザ・フェアリーランド・ストーリー	エス・ピー・エス	AC	X68	○
9月	ワイアラエの奇蹟	T&Eソフト	SLG	98	○
9月	スピンディジーII	アルシスソフトウェア	PZ	98	
9月	アクアレス	エグザクト	AC	X68	×
9月	エアーコンバットII　シナリオ集	システムソフト	SLG	98	
10月	アークス３	日本テレネット・ウルフチーム	RPG	98	
10月	サイバーコア	エス・ピー・エス	AC	X68	×
10月	指輪物語第一巻	スタークラフト	RPG	98	
10月	ハットリス	BPS	PZ	98	
10月	天使たちの午後IV・ゆう子	ジャスト	AVG	98・X68	×
10月	ブランディッシュ	日本ファルコム	RPG	98・TOWNS	○
10月	COBRA MISSION	ハード	RPG	98	×
10月	ROSE	アンジェ	AVG	98	×
10月	斬II	日本テレネット・ウルフチーム	SLG	98・TOWNS	？
11月	アドバンスド・ロードモナーク	日本ファルコム	PZ	98	○
11月	天下統一II	システムソフト	SLG	98	
11月	サイキックディテクティヴ・Nightmare	データウエスト	AVG	TOWNS	○
11月	ファングス	エニックス	RPG	88	
11月	パンドラボックス	ブラザー工業	AC等	98	
11月	NIKO２（ニコニコ）	日本テレネット・ウルフチーム	PZ	88・98・TOWNS・X68・MSX	？
11月	ウルティマVI	ポニーキャニオン	RPG	98・TOWNS	
11月	幻影都市	マイクロキャビン	RPG	88・98・MSX2	
11月	新撰組	ブラザー工業	AVG	98	
12月	ジョーカーII	バーディーソフト	AVG	98・X68	×
12月	倉庫番リベンジ	シンキングラビット	PZ	98	
12月	KIGEN・輝きの覇者	リバーヒルソフト	RPG	98・TOWNS	○
12月	レミングス	イマジニア	PZ	98・X68	
12月	ウィザードィB.C.F	アスキー	RPG	98・TOWNS	
12月	ビーストII	バーディーソフト	AVG	98・TOWNS・X68	×
12月	関ヶ原	アートディンク	SLG	98・TOWNS	？
12月	ブラッドシード	グレイト	RPG	98	○
12月	ロードス島戦記II・五色の魔竜	ハミングバードソフト	RPG	98・9821・X68	△
12月	ヨーロッパ戦線	光栄	SLG	88・98・TOWNS・X68・MSX2	○
12月	風雅セレクション①	風雅システム	PZ	98	×

発売年月	ソフト名	ソフトハウス名	ジャンル	対応機種	入手
12月	SEA-COMBO	マイクロプローズジャパン	SLG	98	×
12月	第4のユニット・MERRYGOROUND	データウエスト	AVG	TOWNS	○
12月	SAP 特殊行動警察 FILE:M661-51	グレイト	RPG	98・X68	×
12月	ブリッツクリーク	システムソフト	SLG	98・X68	
12月	BURAI・下巻	リバーヒルソフト	RPG	98・TOWNS	△
12月	続ダンジョンマスター(カオスの逆襲)	ビクター音産	RPG	98・TOWNS・X68	
12月	大戦略III'90 マップコレクション	システムソフト	SLG	98	
?月	ドラッケン	富士通・EPICソニー	RPG	98・TOWNS	
?月	やじうまペナントレース2	ビクター音産	SLG	98	
?月	ダークレイスII	アーテック	RPG	98	
?月	レジオナル・パワー	コスモス・コンピュータ	SLG	98	×
?月	バルバトゥスの魔女	アーテック	RPG	88	
?月	ドラゴンウォーズ	スタークラフト	RPG	98	
?月	オペレーション・ウルフ	ビング	AC	TOWNS	○
?月	雀ボーグすずめ	ポニーテールソフト	TB	88・98・MSX2	×
?月	Railroad Tycoon(英語版)	マイクロプローズジャパン	SLG	IBM・MAC	○
?月	Command HQ(英語版)	マイクロプローズジャパン	SLG	IBM	×
?月	UMSII(英語版)	マイクロプローズジャパン	SLG	MAC	○
?月	億万長者II	コスモス・コンピュータ	SLG	98・TOWNS	×
?月	ファイナル・ブロー	ビング	AC	TOWNS	○
?月	バブルボブル	ビング	AC	TOWNS	×
?月	パズニック	ビング	PZ	TOWNS	×
?月	イメージファイト	ビング	AC	TOWNS	○
1991年1月	ブロックアウト	ツァイト	PZ	98	
1月	MISTY 7	データウエスト	AVG	?	×
2月	ブロンティス	ビクター音産	AVG	88	
2月	スーパーバトルスキンパニック	ガイナックス	AVG・TB	98	○
3月	マスターオブモンスターズII	システムソフト	SLG	98・X68	
3月	ルーンワース2時空の神戦	T&Eソフト	RPG	98	×
3月	アクティー	風雅システム	SLG	98	×
3月	ロード・モナーク	日本ファルコム	PZ	98・TOWNS	○
3月	メルヘンメイズ	エス・ピー・エス	AC	X68	○
3月	マーブルマッドネス	魔法	AC	98・TOWNS・X68	△
3月	G戦略	グレイト	SLG	88・98	×
3月	ZORK I	システムソフト	TB	98	
3月	ベストプレイベースボール98	アスキー	SLG	98	
4月	キャルII	バーディーソフト	AVG	88・98・MSX	×
4月	サナトス	バーディーソフト	AVG	88・98・MSX	×
4月	A.III.マップコンストラクション	アートディンク	SLG	98	×
4月	スピンボール	ウイズ	TB	98・98・21	○
4月	サブナック	工画堂スタジオ	AC・PZ	98・X68	△
4月	サイキックディテクティヴ・Orgel	データウエスト	AVG	TOWNS	○
4月	大東亜黙示録・轟(GOU)	日本テレネット・ウルフチーム	SLG	98	
4月	ジーザスII	エニックス	AVG	88	
4月	ザ・マジック・キャンドル	スタークラフト	RPG	98	
4月	エイジア	ティールハイト	RPG	98	
4月	ボンバーマン	システムソフト	AC	X68	
5月	エクゾン	日本ソフテック	SLG	98・X68	
5月	銀河英雄伝説IIDX KIT	ボーステック	SLG	88・MSX2	×
5月	レッドストームライジング	マイクロプローズジャパン	SLG	98	○
5月	プリンセスメーカー	ガイナックス	SLG	98・IBM	○
5月	エアーコンバットII	システムソフト	SLG	98	
6月	ガゼルの塔	マイクロキャビン	RPG	88・98・MSX2	
6月	GE・TEN〜戦国信長伝・下天〜	ホクショー・GE・TENチーム	SLG	98	○
6月	クリスタル・チェイサー	ウルフ・チーム	AVG	98	
6月	アークスオデッセイ	日本テレネット・ウルフチーム	AC	X68	?
6月	栄冠は君に2	アートディンク	SLG	98・TOWNS	×
6月	大戦略III'90 マップコレクションVol.2	システムソフト	SLG	98	
7月	Quintia Road	グレイト	AVG	98・X68	○
7月	伊忍道・打倒信長	光栄	RPG・SLG	88・98・TOWNS・X68・MSX2	○

発売年月	ソフト名	ソフトハウス名	ジャンル	対応機種	入手
5月	46億年物語	エニックス	RPG	98	
5月	クリムゾンIII	クリスタルソフト	RPG	88	
6月	サイキックディテクティヴ・AYA	データウエスト	AVG	TOWNS	○
6月	インペリアル・フォース	システムソフト	SLG	98・X68	
6月	ワールドコート	エス・ピー・エス	SLG	X68	○
6月	DOKI DOKI Card League	グレイト	TB	88・98・X68・MSX	×
6月	ウィザードィV	アスキー	RPG	88・98	
6月	MISTY3	データウエスト	AVG	?	×
6月	ブルトン・レイ　シナリオエディタ	システムソフト	RPG	98・X68	
7月	栄冠は君に	アートディンク	SLG	98・X68	×
7月	ランペルール	光栄	SLG	88・98・TOWNS・X1・X68・MSX2	○
7月	天と地と	コナミ	SLG	88・98	
7月	MISTY4	データウエスト	AVG	?	×
7月	ウルティマV	ポニーキャニオン	RPG	88・98・X68	
7月	クォータースタッフ	スタークラフト	RPG	98	
7月	キャンペーン版大戦略II　マップコレクション	システムソフト	SLG	88・98	
8月	ルージュ	バーディーソフト	AVG	88・98・MSX	×
8月	斬・夜叉円舞曲	日本テレネット・ウルフチーム	SLG	88・98	?
8月	パズルトピア	システムソフト	PZ	98	
8月	サイレントメビウス	ガイナックス	AVG	98・TOWNS・X68	○
8月	ダンジョン・バスターI	グレイト	RPG	88・98	×
8月	D・欧州蜃気楼	日本テレネット・ウルフチーム	SLG	98	?
9月	幻獣鬼	T&Eソフト	RPG	X68	×
9月	手天童子	エニックス	RPG	88・98	
9月	SIMCITY	フォアチューン・イマジニア	SLG	98・X68・TOWNS	
9月	アウトサイド・ストーリー	ハード	AVG	88・98・MSX2	×
9月	はっちゃけあやよさんII	ハード	AVG	88・98・X68・MSX2	×
9月	メルヘン・パラダイス	グレイト	AVG	88・98・X68・MSX	×
9月	DUEL川中島	クレソフト	RPG	88・98	
9月	ファンタジーVI	スタークラフト	RPG	98	
9月	MISTY5	データウエスト	AVG	?	×
9月	バーズテイル	ポニーキャニオン	RPG	88・98	
10月	FZ戦記アクシス	日本テレネット・ウルフチーム	AC	X68	?
10月	銀河英雄伝説II	ボーステック	SLG	88・98・X68・MSX2	×
10月	ナイアス	エグザクト	AC	X68	×
10月	ピアス	バーディーソフト	AVG	88・98・MSX	×
10月	天使たちの午後III・番外編	ジャスト	AVG	88・98・MSX2・IBM	×
10月	サークII	マイクロキャビン	RPG	88・98・TOWNS・MSX2	
10月	大戦略III'90	システムソフト	SLG	98・X68	
10月	大戦略IIIパワーアップキット	システムソフト	SLG	98	
11月	黄金の羅針盤	リバーヒルソフト	AVG	98・TOWNS・X68	△
11月	バンドくん	光栄	AVG・AC	98・TOWNS	○
11月	F-15ストライクイーグルII	マイクロプローズジャパン	SLG	98・X68	△
11月	MISTY6	データウエスト	AVG	?	×
11月	ヒルズファー	ポニーキャニオン	AVG	98	
11月	将棋初段一直線最強版	魔法	TB	98	△
11月	SOL-FEACE	日本テレネット・ウルフチーム	AC	X68	?
11月	ブルトン・レイ　シナリオ集Vol.2	システムソフト	RPG	98	
11月	電脳学園I　Ver.2.0	ガイナックス	TB	98	○
12月	ビースト	バーディーソフト	AVG	88・98・MSX	×
12月	キャル	バーディーソフト	AVG	88・98・TOWNS・MSX	×
12月	ワールドスタジアム	エス・ピー・エス	SLG	X68	○
12月	コラムス	日本テレネット・RENO	PZ	TOWNS・MSX2	?
12月	アマランス	風雅システム	RPG	98	○
12月	麻雀クリニック増刊号	魔法	TB	88・98・TOWNS・X68	△
12月	SPAN OF DREAM	日本テレネット・ウルフチーム	RPG	98	?
12月	A.III.	アートディンク	SLG	98・TOWNS	×
12月	シード・オブ・ドラゴン	リバーヒルソフト	AC	MSXTurbo	×
12月	ダイナソア	日本ファルコム	RPG	88・98・TOWNS	○
12月	信長の野望　武将風雲録	光栄	SLG	88・98・TOWNS・X68・MSX2・IBM	○

発売年月	ソフト名	ソフトハウス名	ジャンル	対応機種	入手
10月	サイキックディテクティヴ・Memories	データウエスト	AVG	TOWNS	○
10月	銀河英雄伝説＋SET	ボーステック	SLG	88・98・X68	×
10月	デュエル	呉ソフトウェア工房	SLG	88・98	
11月	MISTY1	データウエスト	AVG	?	×
11月	ナビチューン	工画堂スタジオ	RPG	88・98・MSX	△
11月	BURAI・上巻	リバーヒルソフト	RPG	88・98・TOWNS・MSX2	△
11月	アークス2	日本テレネット・ウルフチーム	RPG	88・98・X68・MSX2	?
11月	倉庫番パーフェクト	シンキングラビット	PZ	88・98・FM・X1・X68・MZ・MSX	
11月	天使たちの午後III	ジャスト	AVG	88・98・X68・MSX2	×
12月	トリロジー	ハード	?	88・98・X68・MSX2	×
12月	ブルトン・レイ	システムソフト	RPG	98	
12月	キャンペーン版大戦略II	システムソフト	SLG	88・98・X68	
12月	ビートバイス	風雅システム	AC	98	×
12月	ロードス島戦記・福神漬	ハミングバードソフト	RPG	98・X68・MSX2	△
12月	MISTY2	データウエスト	AVG	?	×
12月	あーくしゅ	日本テレネット・ウルフチーム	AVG	88・98・X68・MSX2	?
12月	夢幻の心臓III	クリスタルソフト	RPG	88	
12月	三國志II	光栄	SLG	88・98・98・21・TOWNS・X1・X68・MSX2	○
12月	HARAKIRI	ゲームアーツ	SLG	88	
12月	ファーサイドムーン	アートディンク	SLG	98・X68	×
12月	トンネルズアンドトロールズ	スタークラフト	RPG	88	
12月	野球道II	日本クリエイト	SLG	88・98	
12月	ドラゴンスレイヤー英雄伝説	日本ファルコム	RPG	88・98・TOWNS・MSX2	○
12月	アルバトロス2・マスターズヒストリー	日本テレネット・RENO	SLG	98・MSX2	?
12月	ダブルイーグル　L	アートディンク	SLG	98NOTE	×
12月	電脳学園IIハイウェイバスター	ガイナックス	TB	88・98・MSX2	○
?月	ウルティマIII	ポニーキャニオン	RPG	88・98・X1・MSX2	
?月	ファイナルファンタジー	マイクロキャビン	RPG	MSX2	
?月	アフターバーナー	CSK	AC	TOWNS・X68	
?月	アドバンスド・ファンタジアン	クリスタルソフト	RPG	88	
?月	クリムゾンII	クリスタルソフト	RPG	88	
?月	ローグ・アライアンス	スタークラフト	RPG	88・98	
?月	ジェノサイド	ズーム	AC	?	
?月	ダークレイス	アーテック	RPG	98	
?月	F-15 Strike EagleII（英語版）	マイクロプローズジャパン	SLG	IBM	○
?月	F-19　ステルスファイター（英語版）	マイクロプローズジャパン	SLG	IBM	×
?月	Red Storm Rising（英語版）	マイクロプローズジャパン	SLG	IBM	×
?月	ウィアード　ドリームズ（英語版）	マイクロプローズジャパン	?	IBM	○
?月	ニュージーランド・ストーリー	ビング	PZ	TOWNS	○
1990年1月	ルーンワース黒衣の貴公子	T&Eソフト	RPG	88・98・X68・MSX2	×
1月	ペロンチョ身体検査	ハード	RPG	88・98・MSX2	×
2月	キューブランナー	エス・ピー・エス	PZ	X68	×
2月	RYU	日本テレネット・ウルフチーム	TB	98・X68	?
2月	ブルトン・レイ　シナリオ集Vol.1	システムソフト	RPG	98	
3月	ポピュラス	イマジニア	SLG	98・TOWNS・X68	
3月	タッグ・オブ・ウォー	ザインソフト	SLG	88・98・X68	
3月	エイトレイクスG.C.	T&Eソフト	SLG	98・TOWNS・X68	○
3月	ロボクラッシュ	システムソフト	SLG	98・MSX2	
3月	電脳学園III　トップをねらえ！	ガイナックス	TB	88・98・MSX2	○
4月	大海令・限定版	アートディンク	SLG	98・X68	×
4月	グラナダ	日本テレネット・ウルフチーム	AC	X68	?
4月	ウォーターフロント・アドベンチャー	ハード	AVG	88・98	×
4月	A列車で行こうII・限定版	アートディンク	SLG	98・X68	×
4月	南海の死闘・限定版	アートディンク	SLG	98・X68	×
4月	戦略空軍	ホビージャパン	SLG	98	
4月	トワイライトゾーンVOL.4特別編	グレイト	RPG	88・98・X68・MSX	×
4月	石道	アスキー	PZ	88・98・X68・MSX2	
5月	大航海時代	光栄	RPG・SLG	88・98・TOWNS・X1・X68・MSX2	○
5月	機甲師団	アートディンク	SLG	98・TOWNS・X68	×
5月	バーミリオン	グレイト	AC	88・98	×

④【ジャンル】AVG：アドベンチャーゲーム／RPG：ロールプレイングゲーム（アクションRPG、リアルタイムRPGも含む）／SLG：シミュレーションゲーム／AC：アクションゲーム（シューティング、格闘ゲームも含む）／PZ：パズルゲーム（アクションパズルゲームも含む）／TB：テーブルゲーム（トランプ・囲碁・将棋・麻雀等）

ソフト一覧　1989～1992年

①【入手可能】

「○」回答であっても、機種のバージョンによっては作動しないものもあると考えられるので、ショップ及びソフトハウスに確認をとってください。

【○：入手可能／×：入手不可能／△：機種によって可能】

②【編集部より読者へ】

【入手可能】の欄にマークが付いているものに関しては、ソフトハウスからの回答をえられたもので、データに関しては正確なものと思います。マークが付いていないものは、さまざまな資料をもとに編集部が調べたもので、データの正確性については責任を負いかねます。ただし、そのソフトが発売されていたことは事実です。また〈?〉マークは、不明を意味しています。

発売年月	ソフト名	ソフトハウス名	ジャンル	対応機種	入手
1989年1月	ミッドガルツ	日本テレネット・ウルフチーム	AC	88・98・X68・MSX2	?
1月	ポッキー	ポニーテールソフト	AVG	88・98・MSX2	×
2月	パイレーツ	マイクロプローズジャパン	AVG	88・98	×
2月	はっちゃけあやよさん	ハード	AVG	88・98・X68・MSX2	×
3月	スタートレーダー	日本ファルコム	AC	88・98	○
3月	MUSIC BOX	日本テレネット・RENO	?	88・98・X68	?
3月	サイバーシティ	日本テレネット・RENO	AC	TOWNS	?
3月	クレアスター	ポーステック	RPG	98	×
3月	第4のユニット・DUALTARGETS	データウエスト	AVG	88・98・FM・TOWNS・X1・X68・MSX2	△
3月	サイキックディテクティヴ・INVITATION	データウエスト	AVG	TOWNS	○
3月	マスターオブモンスターズ　マップコレクション	システムソフト	SLG	88・MSX2	
3月	マスターオブモンスターズ　キャンペーンセット	システムソフト	SLG	88・MSX2	
4月	第4のユニット・ZERO	データウエスト	AVG	88・98・FM・TOWNS・X1・X68・MSX2	△
4月	RAYXANBER	データウエスト	AC	TOWNS	○
4月	銀河英雄伝説	ポーステック	SLG	88・98・X68・MSX2	○
4月	テグザー2	ゲームアーツ	AC	88	
5月	めいず君	日本テレネット・RENO	PZ	88・98・MSX	?
5月	ガンシップ	マイクロプローズジャパン	SLG	88・98・TOWNS・X68・MSX2	△
5月	第4のユニット・D-Again	データウエスト	AVG	98・TOWNS・X68	△
6月	シュヴァルツシルトII	工画堂スタジオ	SLG	88・98・MSX	○
6月	ファンタジーIII	ポーステック	RPG	MSX2	×
6月	ガウディ	日本テレネット・ウルフチーム	AVG	88・98・X68・MSX2	?
6月	ダブルイーグル	アートディンク	SLG	98・X68	×
6月	D.C.コネクション	リバーヒルソフト	AVG	88・98・MSX2	△
6月	遊兎伝	システムソフト	AC	98	
6月	大戦略III	システムソフト	SLG	98	
6月	銀河	システムソフト	TB	88・98・MSX2・FM・MAC	
7月	サイレント・サービス	マイクロプローズジャパン	SLG	98	×
7月	美少女コントロール	ハード	AC	MSX2	×
7月	サーク	マイクロキャビン	RPG	88・98・MSX2	
7月	南海の死闘	アートディンク	SLG	98・X68	×
7月	ヴァリスII	日本テレネット・RENO	AC	88・98・X68・MSX2	?
7月	Wanderers From Ys	日本ファルコム	RPG	88・98・X68・MSX2	○
7月	天下統一	システムソフト	SLG	98・X68・MAC	
7月	アンデッドライン	T&Eソフト	RPG	MSX2	×
7月	保存版ロードランナー	システムソフト	PZ	98	
8月	電脳学園I	ガイナックス	TB	88・MSX2	○
9月	銀河英雄伝説・パワーアップ&シナリオ集	ポーステック	SLG	88・98・X68	×
9月	せまってみたい	ハード	AVG	88・98・MSX2	×
9月	斬・陽炎の時代	日本テレネット・ウルフチーム	SLG	98・X68・J3I	?
9月	提督の決断	光栄	SLG	88・98・TOW・NSX・68・MSX2	○
10月	遥かなるオーガスタ	T&Eソフト	SLG	98・TOWNS・X68	○
10月	ラ・ヴァルー	工画堂スタジオ	RPG	88・98・MSX	△
10月	上海II	システムソフト	TB	88・98・MSX2	
10月	遊撃王II　エアーコンバット	システムソフト	SLG	98・X68	
10月	気分はぱすてるたっち！	グレイト	AVG	88・98・X68・MSX	×

③【対応機種】60：PC-6001／66：PC-6601／88：PC-8801シリーズ／98：PC-9801シリーズ／9821：PC-9821シリーズ／FM：FM8FM7シリーズ／TOWNS：FMTOWNSシリーズ／MZ：MZシリーズ／X1：X1シリーズ（TARBOも含む）／X68：X68000シリーズ／MSX：MSXシリーズ／MSX2：MSX2シリーズ／DOS/V：DOS/V／WIN：Windows／IBM：IBM-PC／MAC：Machintosh

田村 環のコンピュータゲーム内部事情

第3回 ランダムは魔法の呪文

「ランダム」という言葉がある。これは、英語の「random」が、いつのまにか日本語として定着してしまったものだが、そもそもは「でたらめな」とか「あやふやな」という意味を持っている単語だ。
このランダムという言葉、ご存じの通り、コンピュータゲームとの関係は深い。というより、ランダムなしではコンピュータゲームは成り立たない、といってしまっても、あながち間違いではないほど密接に関係している。そこで今回は、コンピュータゲームの重要な要素のひとつ、ランダムにスポットを当ててみる。

ランダムとは乱数のこと、では疑似乱数は?

ランダムという言葉は、今ではコンピュータ用語のひとつに数えてもいいくらいあたり前に使われている。ただし、コンピュータ用語辞典の類にランダムの項目があるかというとそうではなく、ほとんどの場合、〝乱数〟という項目で説明されることになる。ようするに、コンピュータの世界でいうランダムとは、乱数を指しているということだ。そしてこの乱数の項目には、「コンピュータによって任意に決定される事象」とか「コンピュータが計算によって求める擬似乱数のこと」という説明がある。漠然と雰囲気はわかるものの、何やらすっきりとしない説明ではないか。いったい乱数とは、また疑似乱数とは何なのだろうか?

この疑問を解く鍵は、コンピュータの制限にあるのだが、その前に、乱数そのものの正体を明らかにしておきたい。乱数という言葉は、ほとんどの読者がご存じの通り、random numberの和訳である。冒頭に述べたrandomの意味を用いれば、〈でたらめな数〉だとか〈あやふやな数〉となる【＊1】。もう少していねいに説明するならば〈予想できない数〉だとか〈任意に決定される数〉というぐあい。もっと直感的に〈てきとうな数〉といってしまってもいいだろう。ようするに、正確に作られたサイコロ（ダイス）を、無心で振ったときの出目（出る数字）のような数を、乱数と呼んでいるわけだ【＊2】。

コンピュータゲームにおける乱数の重要性は、ボードゲームなどにサイコロを使うものが多いことからも想像できると思う。極言すれば、コンピュータゲーム中の偶然に見える出来事は、ほとんどすべてが乱数によって決められている、といっても間違いではない。

そして、これが大切なのだが、実はコンピュ

ータでは、厳密な意味での乱数を作れないのだ。では次に、なぜコンピュータが乱数を作れないのかを、サイコロを例に見ていくことにしよう。

コンピュータ上のサイコロ

最も一般的な6面体のサイコロでは、1から6までの数字が、同じ確率で出現するように作られている。いいかたを変えて「サイコロの出目は、1から6の間でランダムに決まる」としてもいい。実際、1000回ほどサイコロを振り続けてみると、そのような結果になる。これは、床に落とされたサイコロが、適当に跳ね返り、最終的にどの面を上にして止まるかは予測できないということである。

さて、ここで考えてほしい。サイコロの出目がランダムだとすると、コンピュータにサイコロの動きを計算させることができれば、ランダムな結果＝乱数が求められるのではないだろうか。もちろんサイコロの動きは、サイコロが落下する速度や地面に落ちる角度、さらに弾力係数やら摩擦係数やら、いくつかの数値を元に計算できる。しかも、コンピュータは、こういった単純な計算は得意中の得意ときている。つまり、コンピュータの内部に（計算上の）サイコロは再現できるということだ。では、この（計算上の）サイコロを（計算上で）振れば、純粋な乱数が求められることになりはしないだろうか。

実は、この論法には重大な問題がある。確かに、コンピュータの内部に計算上のサイコロを再現することは可能なのだが、コンピュータはこのサイコロを〝振れない〟のだ。

コンピュータはなぜサイコロを振れないか

サイコロの複雑な動きを計算で再現できるコンピュータが、単にサイコロを振るだけの処理をなぜできないか、おわかりだろうか。

ご存じの通り、コンピュータは、決められたことを正確に処理するのは大変得意である。これを逆からみると、人間【＊3】が指示した以上のことを、不正確に処理するのは苦手（というよりできない）となる。このようなコンピュータに「適当な数値がほしい」と命令するとどうなるか。想像してみてほしい。同じことを人間がいわれた場合は、その人の好みや、そのときの気分などで、適切な（ようするに適当な）答えを返せるだろうが、コンピュータではそういうわけにはいかない。〈適当〉の処理さえも人間が決めてやらなくてはいけないということになるのだ。

一方、人間がサイコロを振る場合、それは〈適当〉な処理である。もちろん人間も、適当ではなく、意図して振ることはできるだろうが、さすがに何十回も思い通りに振り続けられる人はいないはずだ【＊4】。だからこそ、人間が振ったサイコロの出目はランダムになる。出目がランダムになるためには、「サイコロを適当に振る」という条件が必要というわけだ。

ここまでくれば、なぜコンピュータにサイコ

＊1：ちなみに、95年度版のJISによれば、「(一様）乱数＝ある数の集合から、どの数も出現確率が同じになるようにとり出される数」だそうだ。
＊2：ここで、「正確に作られた」とか「無心で」と書いていることが重要。いびつなサイコロを用いたり、「3が出るように」などと念じてしまっては、正しい乱数が得られないことが多い。
＊3：プログラマ、プレイヤー、オペレータなど、さまざまな呼び方がある。ようするにコンピュータと対話（操作）して、結果を得ようとする人すべてを指す。
＊4：もしかすると、常に好きな目を出せる人もいるかもしれないが、そのような人とは、あまり友達になりたくない。
＊5：ここでいう手段とは、乱数または疑似乱数を使って振り方を決めること。乱数を発生させるためにサイコロを再現したにも関わらず、またしても乱数が必要になってしまったというわけだ。

ロが振れないのか、おわかりいただけるだろう。コンピュータはその正確さゆえに、何回でも同じ振り方ができ、逆に何の手段も講じなければ【＊5】、ひたすら同じ目を出し続けることしかできないのだ。

疑似乱数は計算によって求める

さて、疑似乱数である。そろそろこいつの正体を明らかにしよう。

くどいようだが、コンピュータには〈適当〉という処理は考えられない。すべてが計算尽くでないと理解できない堅物である。ということは、あたかも適当に選んだかのような答えを返す計算を考えればいい。この、適当に見える答えを返す計算が〝擬似乱数〟の正体である。

計算によって擬似乱数を発生する方法にもいくつかあるが、最もよく知られているのは、〈合同線分法〉という方法だ。合同線分法をものすごくおおまかに説明すると、「ある数をある数で割った余り」を（擬似）乱数として利用する方法である。さらに、求められた乱数を次回の計算に使うことによって、次々に適当っぽい答えを返すように工夫されている。

興味のある方は、こんな説明より、まともな解説書を読んだ方がいいのはいうまでもないので詳しい説明は省くが、念のため、合同線分法の漸化式というやつを載せておこう。

$$X_n = (aX_{n-1} + C) \ \mathrm{Mod}\ M$$

- X_n ← 求める乱数
- $(aX_{n-1} + C)$ ← 前の乱数X_{n-1}をもとに計算【＊6】
- Mod M ← Mで割った余りを求める

この式の、Modというのが余りを求める演算子【＊7】、X_{n-1}がひとつ前の乱数、X_nが今回の乱数をあらわすことは、前の説明と合わせると、なんとなくわかると思う。試しに、aに37、Cに1、Mに32、初回のX_{n-1}に1【＊8】という数値を与えて計算すると、X_nは6（37×1＋1を32で割った余り）となる。続いてX_{n-1}を6として（その他の数字はそのまま）計算すると次のX_nは31、同様に繰り返していけば、

6	31	28	13	2	11	24	25
30	23	20	5	26	3	16	17
22	15	12	29	18	27	8	9
14	7	4	21	10	19	0	1
6	31	28	13	2	11	24	25
30	23	20	5	26	3	16	17
22	15	12	29	18	27	8	9
14	7	4	21	10	19	0	1

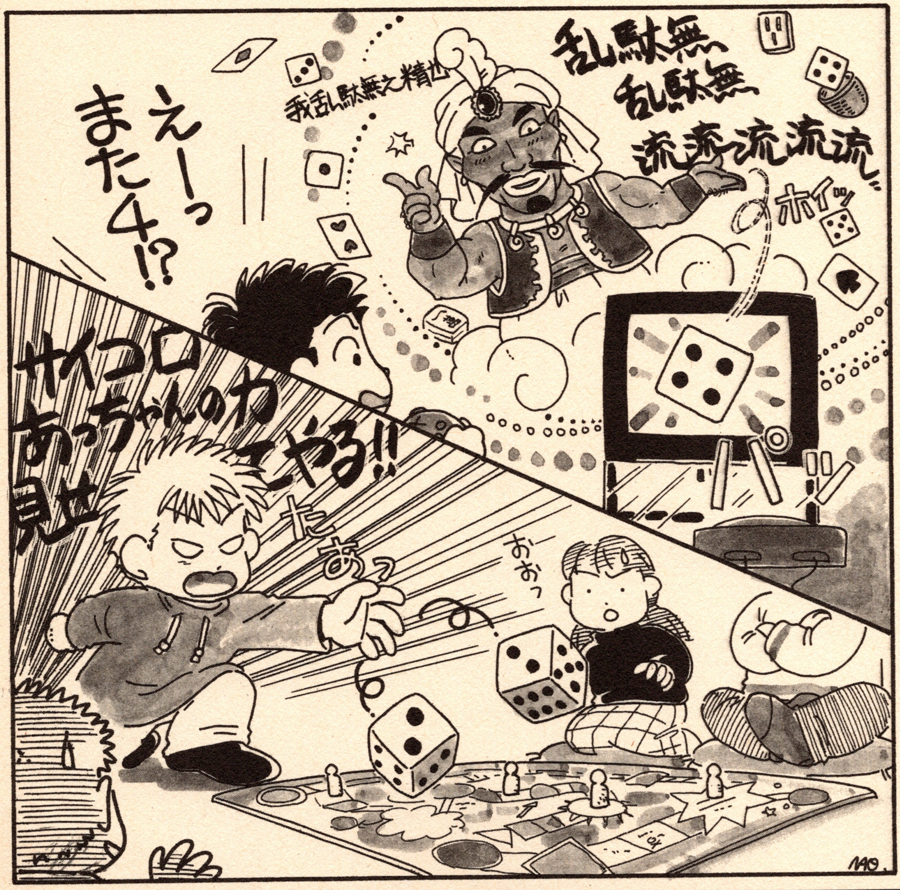
という結果になって、なるほど、確かに乱数らしいものができるのだ。

繰り返す疑似乱数

何だかよくわからない説明ながら、乱数らしい結果が求められてめでたしめでたし……、というのはまだ早い。ここから、擬似乱数の擬似乱数たる特性に悩まされることになる。ちなみに、ここまでの説明がよくわからなかった人も、気にせず続きを読んでほしい。ここで大切なのは、疑似乱数が計算で求められるということだけだ。

さて、説明したように、コンピュータでも、特殊な計算式を使うことによって乱数らしきものは求められる。ところがこれは、乱数ではなく、疑似乱数だという。両者の違いは何だろうか？　実はこの違いは再現性にある。正しい乱数は、同じ結果を再現できないものなのだ。ところが疑似乱数では、計算で乱数（らしきもの）を求めているため、何度計算しても同じ結果しか得ることができない。これが乱数と疑似乱数の決定的な違いである。

コンピュータゲームの例でいうならば、疑似乱数のみを使ったゲームでは、起動後の１回目は常に同じ結果になってしまう。麻雀ゲ



イラスト／新田直子

ームならば同じ配牌、格闘ゲームならば同じ攻撃、RPGならば同じ敵があらわれるだろう。さらにゲームの作り方によっては、2回目以降の展開が予想できてしまうこともある。これではゲーム性が失われてしまうのは当然といえる【＊9】。

そこで、疑似乱数に細工をして、本当の乱数のように見せる必要が出てくる。具体的には、「毎回、異なる乱数列【＊10】を得る工夫」を考えるわけだ。この作業を、少々難しい言葉では、乱数系列の初期化という。

疑似乱数＋初期化＝乱数

一般的な乱数系列の初期化の方法は、疑似乱数のはじめのいくつかを捨てるという方法である。たとえば前の乱数の例では、ひとつも捨てないときに得られる乱数は、6、31、28……、8個捨てて9個目から得たとすると、30、23、20……、となる。初期化の度に捨てる個数を変えれば、それだけで立派に乱数として用いることができるのだ。

さて、ここで問題になるのが、「いくつ捨てるか」である。当然、いつも同じだけ捨てていたのでは意味がない。これには、乱数を使いはじめる度（乱数を初期化する度）に変化している情報が必要になる。

この条件を満たす情報のひとつが、ほとんどのコンピュータシステムが内部に持っているシステムクロックというものだ。システムクロックとは、ようするに時計だが、乱数初期化の際の時間を見て、その時間をもとに捨てる個数を決めれば【＊11】、ほぼ理想的な初期化を行えるわけだ。

システムクロック以外の方法として、人間が何かを入力するまでの時間を使うこともある。たとえばゲームの場合ならば、オープニング画面が表示されてから、プレイヤーがスタートボタンを押すまでの時間などがそうだ。

まとめると、コンピュータは、計算によって求められる疑似乱数を、何らかの情報をもとに初期化して乱数を作っている、ということになる。もちろん、さまざまなコンピュータゲームで実際に使われている乱数も、同じように発生されている。「○○はランダムに決定されます」などという簡単な説明の裏に、実にこのようなめんどうな処理が行われていたのである【＊12】。

＊6：このように、実際にはa、Cという固定値を用いて、さらに乱数らしい答えがでるように計算を加えている。

＊7：ようするに＋とかーなどの記号の仲間。

＊8：32や37などの数字に意味があるのでは、と思った方は大正解。ここでは説明を簡単にするため、これらの小さな数値を用いているが、実際には32767などの、もっと大きい数値が用いられる。なんでこのような数値を用いるかをきちんと説明すると数学の授業みたいになってしまうので、気になる人はアルゴリズム辞典などを参照してほしい。

＊9：実際に昔のゲームでは、電源を入れ直すと敵が同じ動きで攻めてきたりしていた。もちろん現在のゲームでそんなのがあればクソゲーだろう。

＊10：ちなみに、95年度版のJISによれば、「乱数列＝各々の数が先行する数に関する知識からだけでは予測できない数列」とのこと。

＊11：時間も結局は数値であるため、計算次第で、捨てる個数に置き換えることができる。具体的には、「ある決められた日時からの経過秒を乱数の最大値で割った余り」というような計算で、捨てる個数を決めている。

＊12：めんどうとはいっても、現在の一般的な開発環境には、乱数の処理があらかじめ用意されているため、難しいことを考える必要はない。たとえば、C言語というプログラム言語では、疑似乱数発生用にrand()、乱数系列の初期化用にsrand()という関数が、標準ライブラリに含まれている。

連載特別企画第３弾

ゲームを照らす光を逐え！



スポットライトに照らされる、踊り子（ゲーム）を育てる演出家（クリエイター）たちは、いったいどのような考えをもっているのだろうか。舞台（ハード）の選択なども含めて、演出家たちの話を聞いた。また、別のジャンルで活躍中のシナリオライターにも、演出という点で意見を述べてもらっている。

秩序ある発想を
巡らせる職業
それがクリエイター

㈱イメージワークス
窪田正義

音楽、出版、映像、放送等のメディアは、緩やかな進歩を遂げてきた。しかし、ゲームメディアは、加速度をもって進化している。その速い流れの中で、クリエイターはあらゆる者と意志疎通し、方向性を示唆しなければならない。

ゲームメディアは加速度的に疾走している

当年とって37歳となるワタクシの拙い経験から申すに、音楽、出版、映像、放送等の先陣のメディアたちには、心臓の鼓動のリズムにも似た緩やかな進歩を遂げてきたと思いますが、ゲームという新たなるメディアは、8、16、32、64ビットと倍々の加速度をもって進歩、いや疾走しているのです。

人が考える速度以上に進化するメディアにおいて、やはり人が生み出すソフトをどのようにして企画し開発するのか……。

可能性のある優秀なダンサーをいかに発掘（企画）し、育て（開発）、その勇姿を観客（プレーヤー）の皆さんに体験（購入）していただくかを偏見に満ちたワタクシ流にご説明したいと思います。

あなたは、どのようなダンサーを嘱望しますか？

つまり、どのようなゲーム作品に仕上げるか？　だと思います。

もちろん、ダンサーとなるソフトには、あらゆるタイプ（ジャンル）が存在し、舞台となるハードは多種多様の性能と特徴があり、刻々と様式（機能）を拡張しています。

本来のダンサーと舞台の関係にとどめれば、セオリーにもとづき演出家が最大限の辣腕を振るうわけですが、ゲーム業界の場合その理論なるものが時間経過という残酷な刻の支配によりブームやトレンドとなって、本来のダンサーであるソフトの個性や価値を舞台の規模（ハードスペック）とは関係なく歪めてしまう場合があります。

才能あるダンサーほど、全国の舞台で公演する

まずは、ダンサーの発掘、つま…り企画となるのですが、これには

理論や方式といった机上の法則は存在しないとワタクシは考えます。

企画とは、演出家となるクリエイター自身の〈趣向〉という作品スタイルを基本に〈経験〉という過去のデータ蓄積を加味、現在から未来への〈展望〉というヤマカンに賭ける知的なギャンブルです。

ワタクシが知りうる限りの若きクリエイターを目指す方々の多くは、〈趣向〉からして過去のヒット作品を模すことだけに終始しているように思われます。本文の比喩を用いて説明するならば、他の演出家が発掘し、有名となったダンサーを舞台の規模や演出方法を考えず、単に起用することだけでしょう。

これが、現実のショービジネス界なら多額のスカウト料と長期にわたる交渉が必要となるでしょう。また、〈経験〉と〈展望〉も同じことが言えます。

ならば、いかにして新人ダンサーを発掘するか……。

その答は二つあります。

一つは、誰も予期しない異色のダンサーであり、二つめは、誰もが望むアイドル的なダンサーです。

前者の場合は、時代の先取りを可能にする感性をもったアーティスト的なクリエイター。後者は需要への対応を敏速に察知するビジネスマンとでも言いましょうか。

つまりゲームの企画は、芸術的センスで攻めるか、営業的センスで進めるかの二通りだと考えます。

ワタクシの場合、後者の営業的な面で企画する場合が多く、分かりやすい世界観でシステムを構築するよう心がけています。

SFにせよ、ファンタジーにせよ、その背景となる設定が遊びのルールとなるゲームシステムよりも複雑で理解し難いモノになると、マニュアルやプロローグにて説明することになり、プレイヤーのやる気が失せるばかりか販売する営業サイドの混乱にも繋がるのです。

また、数多いゲーム専用機や異なるプラットホームで展開されるパソコン等で、特殊なハードスペックに依存するシステムを設定した場合も、移植作業に大きな支障をきたすことになり、営業的見地からあまり好ましい結果が得られません。心地よいゲームソフトほど、多くの人々に理解され、無数の機種に移植される事実を皆さんはご存じのはずです。

これは才能あるダンサーほど、多くの観客を集め、全国の舞台で公演することに似ています。しかし、所が変われば舞台設備も変わります。また、そこに集まる観客の層にも、多少なりとも地域性からくる違いが出てくるはずです。

これはゲームソフトの移植にも言えることですが、オリジナルが発売された後、数カ月が経過して他機種への移植がなされるわけですから、全く同じ内容では芸がありません。

そればかりか、前作にあった欠点や短所は、プレーヤーからの叱咤激励のご意見を参考に、修正や改良も必要となってきます。

これもまた舞台の演出家同様に、公演中の客席の空気を察しての臨機応変なアドリブに似ていると思います。

それでは最後に、舞踊やゲームソフトの開発に限ったことではなく、モノ創りに関する全てに言えることですが……。

クリエイターとは、あらゆる者との意志の疎通に気を配り、多くの意見に耳を傾け、目前にあるものを理解し、時の流れを察し、その方向性を示唆した後、己の内に秘めたる想像力を発揮し、無から有、そして無限へと秩序ある発想を巡らせる夢のある職業だと考えます。

だから……、

—SHALL WE DANCE!

テンションの高い期間にダンサーは磨かれる！

アートディンク
開発部開発課係長
堀口 祐一氏

現在、アートディンクには、開発ラインが２種類ある。PCラインとコンシューマライン がそうで、それぞれゲーム開発に取り組んでいる。今回の取材に協力していただいた堀口祐一氏は、PC版ラインのディレクターの一人である。

ディスカッションの中からダンサーは誕生する！

堀口氏がアートディンクで最初に開発に携わったゲームは『機甲師団』（１９９０年）のデバッグ。次に、大ヒットとなった名作『A.Ⅲ.』（１９９０年）でグラフィックを担当。その後は『アトラス』（１９９１年）『関ヶ原』（１９９１年）と続く。

開発プロジェクトのディレクターとして、始めて手がけたゲームはコロニー都市開発SLG『トキオ』（１９９２年）だった。以後、『ルナティックドーン』（１９９３年）『ルナティックドーンⅡ』（１９９４年）『トキオ２』（１９９５年）とヒット作を次々と世に送り出している。

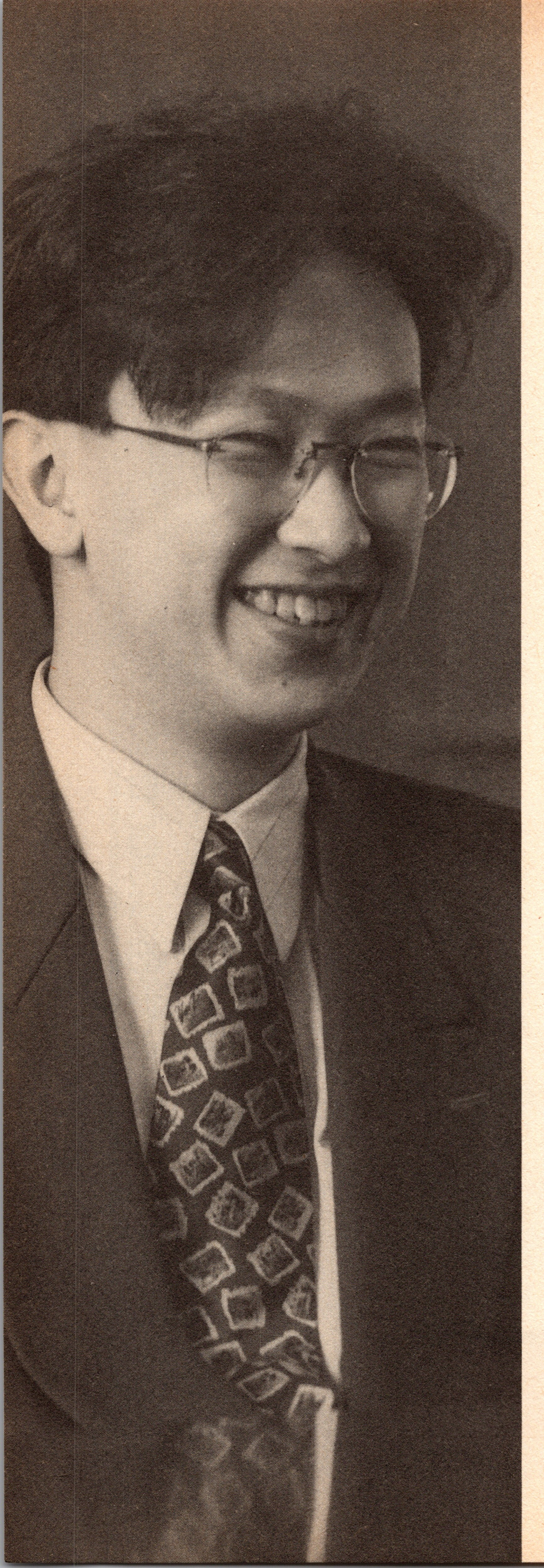
さて、その堀口氏に、ゲームの企画は、どのようにして作られていくのかを聞いてみた。そう、ダンサーの誕生である。

堀口　開発のプロジェクトチームは、７〜８人で編成されています。このチーム全員が集まって企画会議をおこなうわけです。会議には、それまで温めていた企画も出しますが、その場の乗りで考えていくことが多いですね。

こんなものはどうか、あんなものはどうかと、くだらないものまで含めて出して、全員で検討して、生き残ったものを採用していきます。まあ、一種企画サバイバルのようなものですね。

――チーム全員でディスカッションをしながら、企画を作り上げていくわけですね。

堀口　そうです。そのためには、たたき台になるものを、あらかじめ作っておいて、ディスカッションに入ります。自分の中で温めていたものは、文書にしておきますから、それがベースになることも



あります。

ある程度の企画が固まったら、あとは自分一人で練り上げていきます。最後までみんなでワイワイやっていると、なかなか一つにまとまらないものなんですよ。

――ところで、ソフトの開発期間はどれくらいの長さなのですか。

堀口　約10カ月くらいです。この製作期間の中での最初のヤマが、この企画を練り上げる期間ですね。

3つの班に分かれてゲームの開発はおこなわれる

さて、企画が固まると、いよいよプロジェクトチームがソフト製作へと本格的に始動する。舞台はPC。この舞台上に必要なセットが作られ、ダンサーの演出が施されていく。ところで、プロジェクトチーム内での仕事の流れはどうなっているのだろうか。

堀口　ソフト製作の指示は、すべてディレクターが出します。その指示はディレクターの下の〈プログラム班〉〈音楽班〉〈グラフィック班〉のチーフに伝えられて、各班のチーフから彼らのスタッフに指示が流れていきます。

僕の場合は、ディレクターなんですが、プログラマーでもあるので〈プログラム班〉のスタッフでもあるんですよ。(笑)

――ちょっと複雑な立場ですね。それはそうとして、各班に対しては、どんな感じで指示を出していくのですか。

堀口　音楽とグラフィックに関して言うと、まずこちらからイメージを伝えます。すると、各チーフがサンプルをいくつか用意してくれるので、それを見たり聴いたりして「よし、この線でいこう！」という感じで決めていきます。

この段階でもディスカッション

をしていますから、あがってきたものに関して、あまりダメ出しをすることはありませんね。

――製作の進行は、3つの班が同時進行しているわけですか。

堀口　いえ、私達のチームの場合はプログラム主導型なんです。例えば、あるグラフィックがあがらないとプログラムが進まない場合は、他のグラフィックは後回しにして、必要なグラフィックを優先して描いてもらいます。

「この時期までにプログラムがこのあたりまで進むから、グラフィックもここまであげておいてほしい」というふうに、スケジュールを切って指示を出しているんですけどね。

えてして、プログラムの方が遅れてしまうことが多いんで「ごめんなさい、ごめんなさい」って、謝ることが多々あります。(笑)

――製作途中で変更したい点が出てきたら、どう対処するのですか。

堀口　実際の製作に入ったら、大幅な変更はありません。ただし、この部分は良いから、もう少し力を入れて作ろうということはあります。そのためにグラフィックが必要なら、2~3時間グラフィックの人に時間を空けてもらって、絵を描いてもらいます。

そして、実際に動かしてみて、より効果的なら、それを採用するとか。動かしてみなければわからないという部分が、かなり多いことは確かです。

まあ、企画や仕様書をビシーッと書いて、そのとおりに作って、もしもダメだった場合は、工程日数を使い果たしてしまっているわけですから、アウトですよね。ですから、臨機応変に対処しながら作っています。なんてことを言うと、営業の方から叱られるんですけど。「売りにくい!」とか「宣伝しにくい!」とかね。(笑)

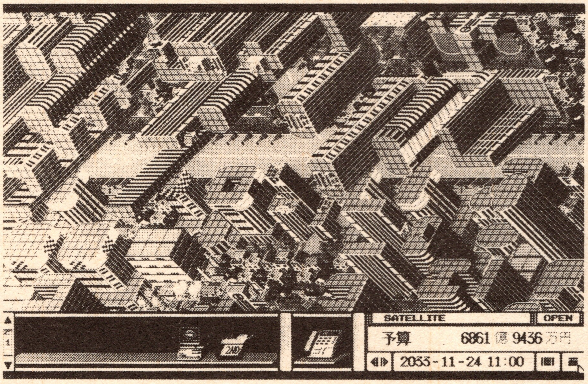
SLGの演出の難しさ

堀口氏は、SLG、RPGという違うジャンルのゲームを手がけている。それぞれの演出の違いについて聞いてみた。

堀口　違いといっても、経験談として聞いてもらいたいのですが。

例えば、『トキオ』や『A.III.』もそうですけど、ある程度街が発展してしまうと、あとは見るだけになってしまうんです。ですから、ユーザーの緊張感をどう持続させていくかというところが難しいですね。

『トキオ』の場合は、緊張感を持続させる演出として〈選挙〉というイベントを入れたんです。人口が増えても、支持率が下がってしまうとダメといったように。

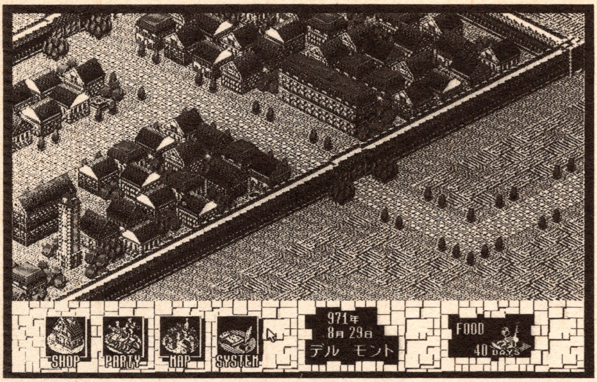


スペースコロニーが舞台の『トキオ』

――パレードとかは。

堀口　あれは演出というより、味付けですね。〈A〉シリーズの花火やUFO、サンタクロースなども味付けになります。

――〈ルナ〉シリーズはどうでしょうか。



グラフィックに迫力が出た『ルナII』

堀口　とくに戦闘シーンに関しては、高低差をつけたことで、クォータービューの効果がより発揮されたと思います。また、グラフィックではドラゴンブレスをどう吐かせようか、とけっこう悩んだんですよ。

普通にボーッと火を吐かせると、それほど迫力がないんです。それで、小さい火の玉をボコボコ吐かせると、これが良い。

――試行錯誤があったわけですね。

堀口　いや、思いつきです。（笑）

これに関しては、思いつきが成功した良い例ですね。

それから『ルナティックドーンII』では、メイン画面のフレームが、アートディンクらしからぬデザインだったと思うんです。

――それは〈らしさ〉を、意識的に排除しようとしたのですか。

堀口　そういうわけではないんですが。ファンタジー系の世界の雰囲気を、常に画面から醸し出しておきたいという考えだったんです。やはり、そのゲームにあったグラフィックがいちばんいいでしょうからね。

――アートディンクのゲームのグラフィックを見ていると、アートディンクカラーというものがありますよね。

堀口　そうですね。とくに『A.III.』以後、アートディンクのゲームが好きで入社する人が多くなったんです。そうなると当然カラーが似てきますよ。

でも、僕としては、そういうものにとらわれるのは、嫌だなっていうところがあります。やはり、そのゲームの世界、雰囲気にあったグラフィックでなければいけないんじゃないかと思います。

テンションの高い期間の長さとゲームのできは比例する

何もないところから、製作期間10カ月という時間制限の中で、新しいゲームを作り上げなければならない。先ほど、堀口氏が話していた、企画を練るのが最初の山場だとしたら、次の山場はどこなのだろうか。

堀口　次の山場というか、これが最後の山場になるのですが、マスターアップまでの2～3カ月です。この間は、トイレや食事の時間も惜しいというくらいに、神経が研ぎ澄まされているんですよ。

ですから、このようにテンションが高いときに、いろいろなアイデアも浮かんでくるんです。自分の首を絞めるのがわかっていても、

ゲームがおもしろくなるならやっちゃうんですよね。

ですから、ゲームのできの善し悪しは、このテンションの高い期間の長さによるんじゃないかと、僕は考えています。

この間は、当然泊まりも多くなります。まあ、泊まれば良いってもんじゃないんですけれど。(笑)

9時から5時の間にテンションが高くなればいいんですけれど、人間夜になると、頭が冴えるじゃないですか。(笑)

——堀口さんは、夜型人間ですか。

堀口　完璧な夜型人間です。夜は仕事場も静かなので、はかどるんですよ。ただ、徹夜を続けても、そぎ落とさなければならない部分も多いんですが……。

——ディレクターにとっては憂鬱ですね。

堀口　そうですね。もう少し早くやればいいんですけれど。お尻に火がつかないと、やらないタイプなんで。(笑)

——ハードの制約で、切り落とさなければならない部分もあるでしょうね。

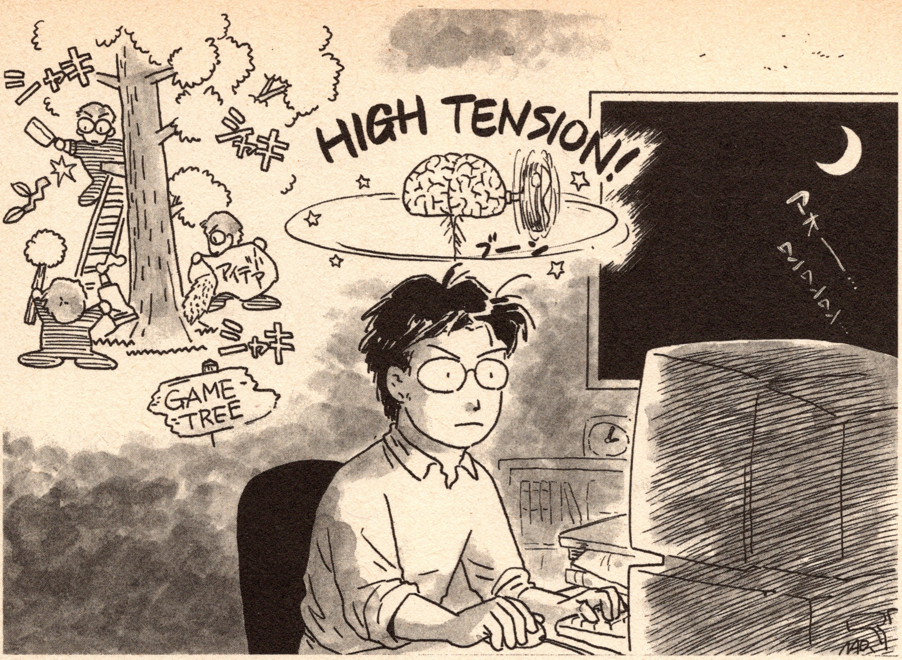
堀口　それは企画段階で、すべて切り落とします。今のハードのスペックでは、ここまでしかできないからと。

——ちょっと意地悪な質問ですが、アートディンクにはPS版のチームもありますよね。堀口さんは、PS版のゲームを開発してみたいとは思われませんか。

堀口　僕の場合はないですね。先にも話しましたが、コンピュータの場合はハードの進化が早いので、常に環境が変化しているんです。

コンシューマの場合、ハードが出たら、5年なら5年間、製作環境が変化しないんです。また、これが最大の理由ですが、僕が企画する、作りたいと思うゲームは、コンシューマに不向きなものが多いんですね。





ただ、もしも、3Dのゲームを作りたいと思ったら、プレイステーションで作ると思いますよ。なにも無理して、PCで3Dゲームを作る必要はありませんから。ゲームの特性を考えて、得意とするハードを選べばいいだけなんです。

これまで100%満足したゲームはない……

ディレクターとして、満足するときはどんなときなのだろうか。それは、ダンサーであるゲームが、見事なダンスを踊ったときなのか。それを見た（プレイした）ユーザーからの賞賛の声が届いたときなのだろうか。

堀口　ソフトが完成しても100%満足したことはありません。製作過程で、いろいろとそぎ落とした部分がありますから。ただ、常に100%満足いくものを作りたいとは思っています。自分としては、完成したゲームをプレイして「おもしろい」と思えれば、成功したなと思います。それというのも、ソフトは複数の人のプログラムを組み合わせたものですから、それが上手くかみ合わなければ、良いソフトとは言えないわけです。それが、上手く動いてくれれば「やったなぁ！」という気持ちがふつふつと沸き上がってきます。チームワークの勝利なんです。

――それでは、これまでの作品の中で、自分がいちばん気に入っているソフトを、教えてください。

堀口　『ルナティックドーンII』ですね。

――いま、新しいゲームの開発はなさっていますか。

堀口　はい。始めたばかりです。まだ、具体的なことは言えませんが、期待していてください。

――ありがとうございました。

じっくりやるゲームの中にも、爽快感は必要だ！

セガ・エンタープライゼス
コンシューマソフト研究開発本部
ディレクター
辰野　英志氏

2月23日発売のセガサターン用オリジナルソフト『Jリーグ プロサッカークラブをつくろう！』は、Jリーグのクラブを自分の街に作るという、別の視点からサッカーを題材にしたゲームだ。

企画は常に複数ストックしている

アーケードゲームの開発出身の辰野英志氏。他のプラットホームを経験している彼の企画コンセプトはどのようなものなのか、非常に興味深い。まずは、そのあたりから聞いてみた。

辰野　僕は基本的にゲームソフトは〈作品〉だとは思っていません。これはあくまでも〈商品〉だと思っています。

　ですから、マニア向けのゲームはイメージにないんです。広く、ゲームを今までプレイしたことがない人にも、すんなり受け入れられるようなものを作っているつもりです。

　企画を考えるときの、僕のコンセプトはごく単純に〈気持ち良さ〉と〈爽快感〉が得られるということです。

――コンセプトにあったアイディアを、どのように形にしていくのですか。

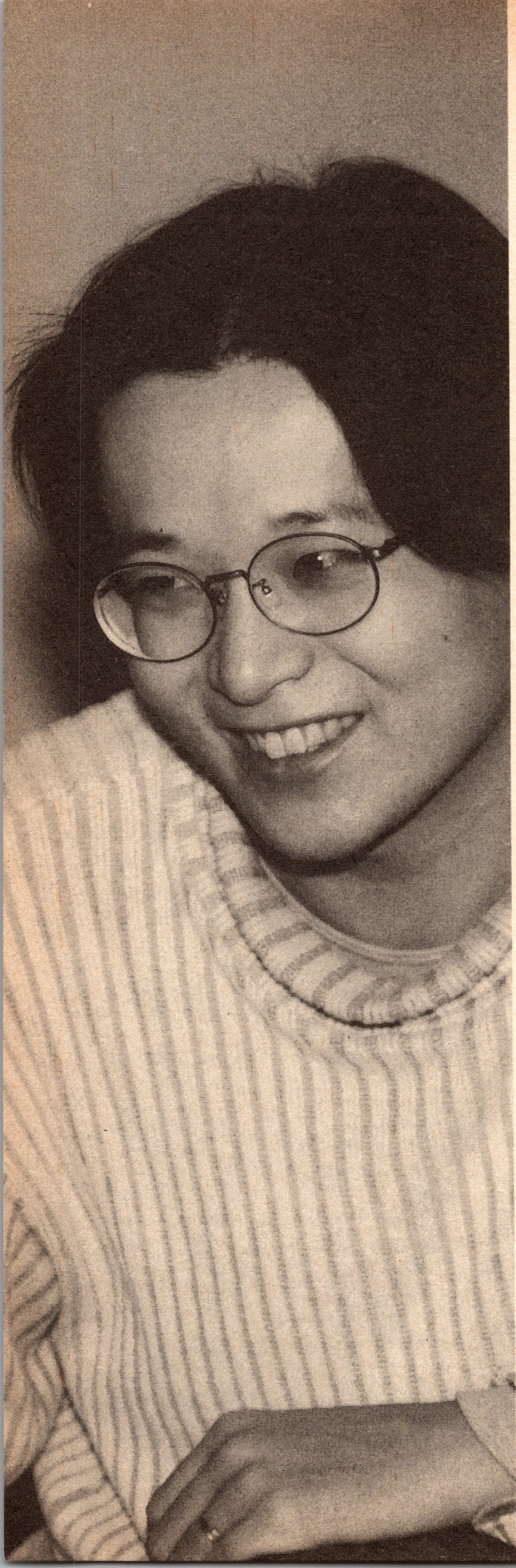
辰野　いろんなアイディアを、常日頃から蓄積しています。でも、時間が経つと「おもしろくないなあ」と思えるものもあるんですね。そういうアイディアは、当然ボツにしてしまいます。

　そういう繰り返しで、自分の中にイケそうなアイディアが何本か見えてきたら、もっと煮つめていって、みんなの前で公表して反応を確かめるようにしています。

――常に、複数のアイディアを持っていらっしゃるわけですね。

辰野　そうですね、ディレクターとしては、そうしておかなければオマンマの食いあげです。（笑）

　そりゃ、スゴイ天才でしたら、いきなり企画を出せと言われても、すぐにポイッと出せるでしょうが、



普通はなかなかそうはいかないでしょう。

——ところで、辰野さんのコンセプトは、どのようなところから生まれたのですか。

辰野　実は、僕はゲームセンター用のゲーム開発の出身なんですよ。ゲームセンター用のゲームというのは、100円でどれだけ満足してもらうかという観点に立っているんです。

100円で満足してもらえれば、もう100円ということになるわけですね。また、幅広い層にウケなければならないわけです。

作り手のイメージを押しつけてしまうと、100円でプレイしたら「もういいや」ということになってしまうんですね。まあ、言い方は悪いですけれど、お客さんに媚びるという入り方をしてしまうんですね。

この点は、ずっとコンシューマしか作ったことがない開発者から見ると「それは違う」ということになるでしょう。ただ、「シナリオが重要だ」とか、「最初の5分で何がわかるんだ。最後まで行かなければゲームのおもしろさはわからない」というゲームは、逆に僕には作れないです。

感覚的な演出を重要視している

ソフト代を払って買えば、いつでもどこでもプレイできるコンシューマソフトと比べ、ゲームをプレイするためには、まずプレイヤーの足をゲームセンターまで運ばせなければならないアーケードゲーム。

プレイするたびにコインを投入し、コンティニューするにしてもお金がかかる。このようなゲームを開発していた辰野さんだからこそ、別の視点でコンシューマのゲ

ームを企画することができるのだろう。

さて、その辰野さんのゲーム演出の仕方は、いったいどのようなものか、これも興味深い。

辰野　盛り上げ方は、ストーリー性の部分では一緒だとは思います。ただ短時間で、例えばパットを握って最初の5分間でのめり込ませるといった、感覚的なところを重要視しています。

――それはやはり、アーケードゲームを開発されていたときに、身についたものなんでしょうか。

辰野　そうですね。アーケード出身の開発者は、だいたいそういう考えを持っていると思いますよ。

――アーケードゲームの感覚で作られているのですか。

辰野　いや。そういうことはないです。格闘ゲームのように瞬間的におもしろいものは、家庭用としては向いてないんじゃないかと、個人的には考えています。ですから、大前提として、家でやるゲームはじっくりできるものにしなければと思っています。こう話すと、先に言ったコンセプトに反しているように聞こえてしまいそうですが、じっくりやるからといって爽快感がないとは言えないでしょう。上手くそのあたりを融合してゲームを作るということですね。

この点は、コンシューマ畑をずっと歩いてきた人には、わからないことだと思うんです。じっくりとやるゲームの中に、どう爽快感を盛り込んでいくか。このあたりの感覚を考えられることが、自分の武器になると思っています。

ディレクターも開発現場に参加する

セガ・エンタープライゼスといえば一部上場の大企業だ。そこのディレクターである辰野氏は、どのようにゲーム開発に携わっているのだろうか。まずは、プロジェクトチームが動き出すところから聞いてみた。

辰野　プロジェクトを立ち上げるときは、まずその企画を考えた人が社にプレゼンテーションをします。それが通った段階で、ソフト開発のプロジェクトチームが結成されます。

――プロジェクトチームの人数はどのくらいですか。

辰野　ゲームによりけりですね。RPGなどは何十人ですけど、スポーツゲームのように、開発にあまり期間を要しないものは、十人弱という感じです。

――辰野さんは、プロジェクトチーム全体を統括する立場ですね。

辰野　それはそうなんですが。現状は、人手が足りないもので、現場の仕事もやらなければならないんです。それと、上に立つ人間が現場のこともわかっていなければ、ついてきてくれないということもありますしね。一緒にゲームを作っていないと、ディレクターとしても何も言えません。

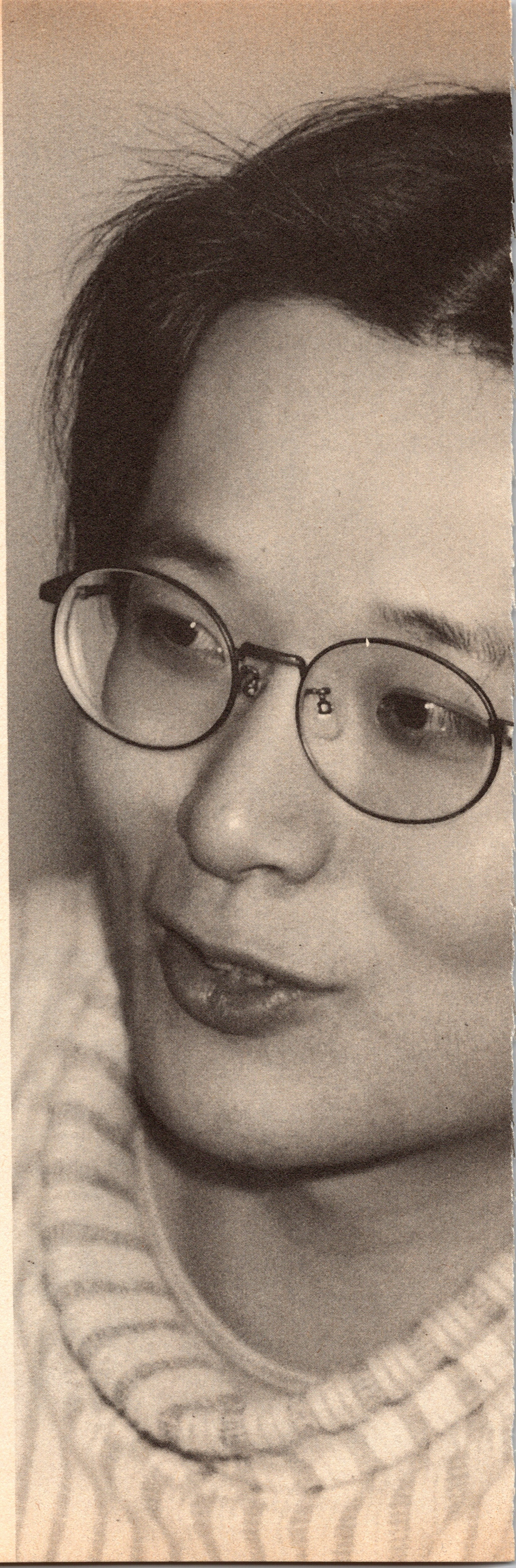
――ソフトの製作期間はどの位あるのですか。また、製作に入る前段階の企画期間はどのくらいでしょうか。

辰野　製作期間は、だいたい一年くらいです。製作に入る前段階は、それこそ場合によりけりですね。というのも、他のプロジェクトの進行具合にもより、すぐにプログラマーやデザイナーが呼べない場合もありますから。

また、しっかりとシナリオを練り上げておかなければ、プログラマーやシナリオの仕事が止まってしまいますし。

極論を言えば、プレゼンテーションに通ったら、すぐに製作が始まるわけです。それまでにディレ

クターとしては、プログラマーやデザイナーがいつでも入ってこれるように、準備を整えておかなければならないわけです。
　これがビッグタイトルになると、企画段階からプロジェクトチームがしっかりと結成されているんですけど。
——例えば、シリーズものということですか。
辰野　そうですね。ですから、新規のソフトで企画段階から、社に期待を寄せてもらうというのは、難しいものがありますね。
——辰野さんは、企画段階でシリーズ化を念頭に置いたものも考えていらっしゃるのですか。
辰野　とりあえず、パートII、パートIIIは考えないですよ。売れなければIIもIIIもないですからね。それに出し惜しみしている余裕はないですね。全力投球で持っているものをすべて出して、それで売れたときに初めてII、IIIという話が出てくるわけで。
——最初から、続編は考えていないでしょうけれど、頭の片隅にこれはシリーズ化できそうな素材だという考えはないですか。
辰野　個人的には、続編を作りたいという気持ちはないんですよ。やはり、一本に対して一年かけるわけじゃないですか。そうするとまったく違うものが作りたくなるんですね。
　また、IIからはある意味でクリエイティブではなくなるんですね。前作のイメージをはずすわけにはいかないですから。
　個人的には、例えば現在アクションゲームを作っているなら、次はじっくりとプレイできる思考型のゲームを作りたいとか、思う方なんです。
——静から動、動から静に気持ちが振れているわけですね。
辰野　そうですね。正反対のものを作りたいという欲求がたまって



きて、その欲求が次のソフトを開発する際のエネルギーになる。
クリエイターの中には、一つのジャンルしか作らない人もいますが、僕の場合はいろんなジャンルのゲームに興味がありますから。やはり、クリエイターは自分が興味のないゲームは作れないですからね。

——辰野さんの最新作は、『Jリーグプロサッカークラブをつくろう！』ですよね。どんなゲームですか。

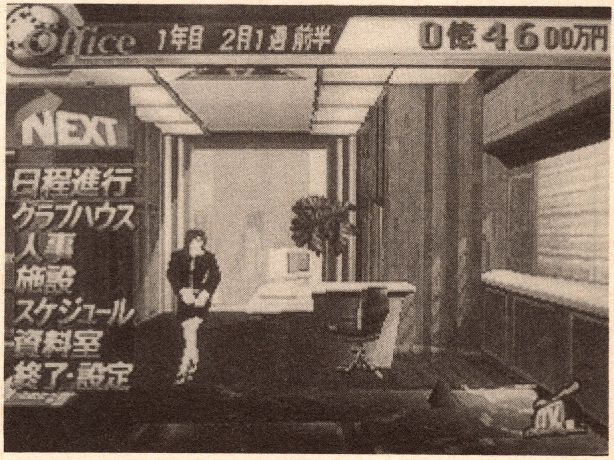
辰野　これはアクションゲームではないんです。自分でサッカークラブを作って、Jリーグに入っていくという、いわゆるスポーツ育成SLGですか。
Jリーグのクラブのない街が多いじゃないですか。そんな街に住んでいる人に、疑似体験ですけれどサッカークラブを持ってほしい、ということがコンセプトなんです。

——SLGというと、演出面で大変だったんじゃないですか。

辰野　ビジュアルに関してのいちばんのウリは、試合シーンです。試合観戦という感じで、プレイヤーは一切操作しません。
フルポリゴンでビューポイントがグリグリ動くんです。ですから実際のテレビ観戦では味わうことができないようなシーンも見ることができるんですよ。
また、サッカー選手もモーションキャプチャーでやってますから、非常に滑らかな動きをします。

——今回SLGということは、次回作はアクションゲームなんでしょうか。

辰野　いやいや、気持ちとしてはそうしたいんですが、僕も社員ですし。（笑）



自分の街にプロサッカークラブを作って、Ｊリーグに殴り込みだ！



試合は観戦するしかないが、迫力満点のグラフィックに大満足！

アイデアでプラットホームを選べる状況がベスト

ジャンルに興味がなければ、そのジャンルのゲームは作れない。あらゆるジャンルのゲームに興味を持っているクリエイターは、さまざまなタイプの踊り子を育てることができるということだ。

根本的には、クリエイターはゲームが好きでなければならないということなのか。そして、ゲームを作ることが好きじゃなければならないということなのか。その点を聞いてみた。

辰野　まあ、ゲームが好きじゃなければ、長続きしないでしょうね。また、ゲーム作りが好きだという人は、まだ作ったことがない人ですよ、きっと。一度でも、ゲームを作ると、好きじゃなくなりますよ。（笑）

――この読者の中には、将来ゲームクリエイターになってみたいと思っている人も多いと思うのですが。何かコメントでも。

辰野　キツイ、きりかえしですね。どうフォローしましょうか。（笑）

まあ、自分の作ったゲームを喜んでプレイしているところを見ると、うれしいですよ。なんだか、当たり前のコメントですね。（笑）

視点を変えた言い方をしますと、クリエイターはプライドを持ってゲームを作っていますから、ヒットしたときはうれしいですよ。逆に、ヒットしなかったときの挫折感は相当なものですけれど。

ヒットすれば、回りも認めてくれますしね。ゲームクリエイターとして「あの人は凄い！」と言われることが、最高の勲章ですね。

――アーケードゲームの製作に戻りたいと、考えたことはありませんか。

辰野　アーケードをもう一度やりたいという、わがままはないですね。どのプラットホームでやっても、売れるものを作らなければならないんですから。

それよりも、理想を言わせてもらえば、あらゆるプラットホームのゲーム開発ができるということですかね。

すべてはアイデア次第ですから、浮かんだアイデアがコンシューマに合わないこともあります。ですから、アイデア次第で、プラットホームを選ぶことができればベストですね。

――最後にもう一度お聞きしたいのですが、次回作はアクションですか。

辰野　ウ～ン、かなりしつこいですね。（笑）

では、アクションということだけは言っておきましょう。ただ、今までにないようなゲームになりますよきっと。

――期待してくださいということですね。

辰野　期待してもらわなくても、買ってもらえるでしょう。こんなこと言っていいのかなあ。（笑）

――かなりの自信ですね。

辰野　クリエイターは、「絶対に売れる！」と思っていなければ、気持ちが続かないんですよ。長いプロジェクトですし、途中で不安になることもあるんです。

そんなときに、そういう意識を持っていれば、外部からチラチラと変な意見を言われても動じないでしょうし。

「その意見は、違うよ」と人に説明できれば、自分自身に対しての自信にもつながりますしね。

自分の気持ちの高ぶりを持続させるためにも、「売れるんだ！」という気持ちを持つようにしています。

――次回作、期待しています。ありがとうございました。

とあるドラマ系脚本家がゲームシナリオに対してつぶやくたわごと・ざれごと・ひとりごと

日本シナリオ作家協会会員
山下 久仁明

正月は『ドラクエ』にはまってしまった

「や、やばい‼ 正月が『ドラクエⅥ』で終わってしまった……」

年末年始のノンビリできるはずの貴重な時間を、たった一本のROMカセットのためだけに費やしてしまい、思わず背中が冷や汗状態……なんて方々が、おそらく日本全国に何十万人もいるのではないかと思う。

——かくいう私もその一人。

とりあえずエンディングを迎えてホッとした直後、「だいたいこんな機械があるのがいけねえんだよナ……」などと一人グチりつつ、スーファミをキチンと箱に詰め戻し、押入れの一番奥へとしまい込み、さて年明け一番、とっくに締切りの過ぎている脚本原稿を書き始めようかと思っていたところ……この雑誌の編集部から原稿依頼が舞い込んできた。

で、気軽に引き受けてはみたものの、ハタと困った。

ロマンポルノから幼児向けアニメのアンパンマンまで、節操なく脚本を手がけてきている私ではあったが、ゲームのシナリオはまるっきり書いた経験がないのだ。数年前、発注だけは受けたものの、資料として手渡されたRPG用シナリオ（それも抜粋でした）の超ブ厚さに思わず尻込みし、邪険に断ってしまった思い出があるぐらいのものだ。

そんな私であるから、偉そうなことも言えないし……。

＊　＊　＊

『ドラクエⅥ』をやっとのことで終わらせた今、ふと考える。

——この得体の知れない脱力感と倦怠感は一体何なんだろう？と。

『ドラクエIII』の感動に、自問自答!?

初めてプレイしたRPGは——忘れもしない——『ドラクエIII』であった。

あの時は感動したっけなあ。

どことなく世界地図にも似た地形の上をひたすら歩き回り、やっとゲームクリアだと思った瞬間、見知らぬ異次元世界に放り出され(それが『ドラクエI』の世界だということは後で知りました)、メゲずにまた歩き回り、ようやく最後の敵に遭遇できたものの何度も何度も全滅させられ、悔しくって思いっきりレベルを上げて挑戦したところ、今度は呆気なく勝ってしまい、それがまた妙に嬉しくって、おまけにラストの映画風のエンディングについつい泣けてきてしまい……費やした時間のことなど考えもせず、とにかく感動した。

あの感動は、IVにもVにも、『FF』シリーズにも他のRPGシリーズにもなかった。そして、残念ながら『ドラクエVI』にもなかった。もっとも、始める前から予想できていたことだが……。

理由は、明快である。

巻に溢れるRPG群の描き出す作品内容が、時代背景や操作パターンに違いはあるにせよ、ほとんどすべて『ドラクエIII』の内容の焼き直しとしか思えないからだ。ただただ長いばかりで、30分で描けるはずの内容を二時間ドラマで見せられてしまったような悲しい気分にさせられてしまうからだ。

ゲーム内では経験値とレベルアップにひたすらこだわり続けているにもかかわらず、プレイする人間側もまたRPGを経験するたびにレベルアップしていくという現実を、製作者サイドの方々は、どうしてここまで徹底的に無視し続けるのであろうか。

＊　＊　＊

——今、フッと思った。

あの『ドラクエIII』の時に抱いた感動は、実は偽りの感動だったのではないか?と。

私が覚えた感動は、『ドラクエIII』の持つゲーム内容に対してではなく、〈RPG〉という名の思いっきり可愛コちゃんとの初体験に対してだったのではないか?と。

登場人物に感情移入できない作品は悲劇だ!

たしかに私は〈RPG〉のとりこになった。

そして私は、そのとってもRPGっぽい女の子(実際、Really Pretty Girlでした)とつき合い始め、いつしか数年が経過した。

しかし、慣れてくれば当然、自分の欠点が次第に相手に見えてきてしまうというのは自明の理である。その結果、それを隠そうと彼女は、派手な化粧をし、あらゆる服を買い漁り、荒唐無稽な装飾品で身を飾りまくり、性懲りもなく「あたしキレイ? 感動してくれる?」と私ににじり寄ってくる。

たしかに見た目は以前より華やかだ。だけど、いい加減に私の胸中も察して欲しい。化粧のオバケなど私は見たくもないのだ。

で、私は叫ぶ。「外見なんかどうでもいいから、とにかく中身で勝負してくれ!! 素顔のキミに感動させてくれ!!」と……。

＊　＊　＊

〈感動とは何だろう?〉

〈どうしたら感動してもらえるのだろう?〉

それを考えることは、我々ドラマ脚本家にとって、どうしても避けて通れない宿命である。だから一生懸命考えるのだが…いつまで経っても明確な答えは出てこない。

ただ、これだけは言えると思う。

「映画やドラマの場合、登場人物

が視聴者に感情移入してもらえない限り感動など生まれっこない!!」

とりあえず感情移入さえしてもらえれば、もうこっちのものである。多少ストーリーに難があっても、登場人物のキャラクターのパワーで話をテンポよく進めることができる。どんな展開に至っても、視聴者は感情移入した登場人物の目でドラマ内を見回し、感動する何かを探し出してくれる……。

――これって、ゲームにおいても同じなのではないだろうか。

「RPGゲームの場合、登場人物がプレイヤーに感情移入して貰えない限り、感動など生まれっこない!!……」

残念ながら私の場合、これまでにプレイしてきたゲームの中で、感情移入させられてしまうような強烈な個性を持つキャラクターに出会ったことは一度もなかった。

美少女ものゲームのキャラクターに感激している方々も数多くいるようだが、私は全然ダメだ。どうしても過去の数々のにっかつロマンポルノに登場した女優達と比較してしまう（もっとも今のゲーマーのみなさんのほとんどは、アダルトビデオ以降の時代しか知らないのかもしれませんね）。

感情移入がまったくできない『壮大なるスケールを持つ超大作!!』に出会った時など最悪である。なんてったって、気が遠くなるほどに長い〈あらすじ〉を経験しなければならないのだから。

ゲーム業界は、おたく向けの方向に先祖返りし始めている

『じゃあ何ですか？ 本当にドラマには感情移入できるキャラがたくさん登場してるって言うんですか？ 冗談じゃない、ドラマの方こそ感情移入できる奴なんて全然登場しないじゃないですか。ゲームの方がまだマシですよ。細かい枝葉の部分にだって感動は潜んでいる。それを探し出してこそがゲームの喜びなんじゃないんですか!?……』

そんな反論が、ゲームおたくのみなさんの口から聞こえてくるような気がする。

――反論の反論は……しない。いや、できないような気がする。

実際、私自身もよく仕事をさせてもらっているビデオアニメのジャンルなどには、感情移入なんて到底不可能な、どこが面白いんだか何を伝えたいんだかさっぱり分からない作品がゴロゴロしているのだから……（ところが、このテのアニメの方が巷での評価が高かったりするのです。なぜなら、信者であるアニメおたくのみなさんが、よってたかってビデオ&レーザーディスクを購入してくれるのですから）。

＊　＊　＊

『おたく優先のどこが悪いんですか？ そもそもTVゲーム自体、パソコンおたくが存在しなければ世の中に登場してこなかったわけじゃないですか!!』

またまたそんな声が聞こえてくるような気がする。

――否定はしない。

しかし、今のゲームブームに火をつけたのは決してパソコンおたくでもゲームおたくでもなく、初代ファミコンを無茶苦茶欲しがったとっても素直な子供達だったということを忘れてもらっては困る。

今、ゲーム業界は、おたく向けの方向に先祖返りし始めているような気がする。本当にこれでいいのだろうか。

目先のペイだけを気にし、おたく向けソフトばかりが氾濫する今日この頃。こんな状況が続くと、それこそアニメ業界同様、業界自体が嬉しくない方向にどんどん進んでしまうと思うのだが……。

ドラマが期待できるジャンルはRPG系だ

正直な話、私はゲームが好きである。

年末から正月にかけての「数十時間!!」という貴重な時間を、録りだめしてあるビデオ映画作品を一本も観ずに、結局はせっせと『ドラクエⅥ』をやっていたのだから、これはもう絶対だ。ドラマ脚本家としてははなはだ情けない気もするが、実際、私はドラマでなくてゲームを選んでいたわけである。

だからこそ、もっともっと感情移入のできる、嬉しくなってしまうようなゲームにどんどん登場してきて欲しい。

私が——これはあくまで個人的な趣味の例で申し訳ないのだが——ひたすら感情移入させられてしまった「ローマの休日」とか「ペーパームーン」とか「アパートの鍵かします」等の映画作品から得たのと同じ種類の感動を、ゲームから得られないものかとどうしても期待してしまう。決してマニア向けでない、おたく向けでない、普通の人達が普通に感動してしまうような正統派エンターテインメント・ゲームを体験してみたいとつくづく思う。

ゲーム業界内に、これと同様の意見を持っている人達が大勢いらっしゃることを、私はよく知っている。実際、ゲームライターの人材不足を嘆いているのは、私と同様のドラマ指向の強い方々のようである。

もしかしたら私の場合、単なるドラマおたくなのかも知れない(TV番組雑誌を買って全部の連続ドラマを録画して目を通すほどハイグレードではありませんが……)。

だから、どうしてもゲームの中にドラマを期待してしまう。

そして、その可能性を秘めているジャンルは、やはりRPG系の作品であろうと思ってしまう（アクション系ゲームにドラマを!! なんてマヌケなことはもちろんいいません）。

＊＊＊

——そこで提案。

連ドラファンをドラマ以上に感情移入させてしまうような、徹底したドラマおたく向けゲームを誰か作ってはくれないだろうか。

ゲームの特性の一つである〈プレイヤーの自由度〉などこの際無視して、枝葉を最小限まで削ぎ落とした幹の太いズドーン!! という感じのドラマを、ゲームとして成立させてみてはくれないだろうか。そういうゲームシナリオなら、私も今度こそぜひ協力させてもらいたいと思う。



＊＊＊

だけど、ゲームの中で、いかにもドラマドラマしたドラマをやるってのは、やっぱり無理なのだろうか。

『それだったらゲームにせず、勝手にドラマで作って観ていればいいんじゃないですか?』って感じで突っ込まれるような気もするし。

どうなんだろう……?

編集部後記

ゲームを照らす光を逐え！

「ゲーム業界は、冷えている」といまだにいわれ続けている。しかし、今回取材したクリエイターたちの話を聞いていると、何か熱いものを感じた。

もちろん、時間的・商業的な制約の中で、彼らは作らざるを得ないわけで、100%満足のいくものにはなっていないかもしれない。しかし、それを諦めているという後ろ向きのイメージではない。

シリーズものにウエイトを置くといった、商業ベースをあまりに優先している考え（これは業界全体にいえることだが）が、新機軸のゲームが生まれてくる道を、遠くしているのではないかという印象を受けたのも確かだ。

クリエイターたちが、自由に動ける土壌ができれば、何か新しい展開が見えてくるかもしれない。そして、彼らに自信を与えるのは、ゲームをささえているユーザーであることも改めて考えさせられた。

スポットライトの中で踊り続けるダンサーたちを育てる演出家と、そのダンスを見て拍手を送る観客との間に、見えない絆が生まれることも重要なことなのである。そのためには、我々がもっとクリエイターたちを、知る必要もありそうだ。



次回予告
「ゲームを育てる声になれ！」

この「ゲームを……」シリーズは、当初の予定どおり次回を持って終了する。読者ハガキを見ても、意外と楽しんで読んでいただいていたことに、編集部一同ありがたく思っている。

そこで連載最終回では、「ゲームを育てる声になれ！」と題して、ゲームユーザーであるあなたの声を募集したいと思っている。

この連載企画に対する話でも、ソフトハウスに対する意見でも、マスコミに対する注文でも何でもOKだ。

読者ハガキの裏で、いいきれるなら読者ハガキを使ってくれても結構。それではいい尽くせないという人は、封書で送ってほしい。ただし、理由無き誹謗中傷の意見は掲載しないことを断っておく。

建設的な意見に関しては、全文、または抜粋して掲載。基本的に、文章に編集部が手を入れることはしない。

編集部一同、たくさんの意見が集まることを期待して、次号までしばらくの休息を。

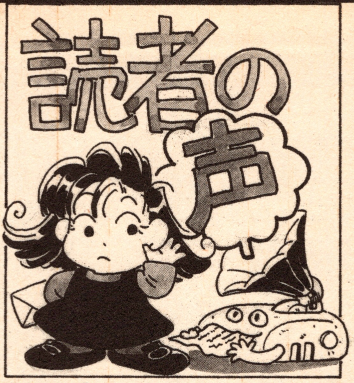
▼送り先▲

〒101東京都千代田区神田錦町2-5 KSビル
ゲーム会議編集部
「ゲームを育てる声になれ！」係

新田直子の まごころのツボ

その2





読者から『ゲーム会議Vol.1』に対しての興味深い手紙を頂いきました。本来なら前号で紹介すべきですが、締め切りに間に合わなかったので、今回紹介する運びとなりました。

今回御手紙を出させていただいたのは、〈ゲームをとりまく風を聞け〉を読んで、ユーザー（読者）としての意見をどうしても書きたかったからです。

ユーザーにとってゲームは〈たくさんある娯楽のうちのひとつ〉でしかないわけです。たまたま、漫画を読んだりテレビを見たりせずに、ゲームをしている。ただそれだけの存在なわけです。しかし、その〈ただそれだけの存在〉であるゲームは、ユーザーにとって生活の一部に組み込まれている、これは正しい認識です。テレビ番組や映画、あるいはスポーツのように〈文化の一メディア〉としてとらえたらどうでしょうか。広い意味では文化であるし、ソフト一つ一つは制作者が創造した〈芸術作品〉あるいは〈表現の一形態〉としてとらえるべきだと思います。そして、ユーザーにとって〈作品〉は、おもしろいかおもしろくないかが問題であり、それ以上は問題ないわけです。面白いソフトならば、ハードも購入するだろうし、多少高くとも手に入れる、発売日には徹夜も辞さない、それがユーザーの態度です。また、アーケードの格闘ゲームのように、腕を磨き他人と勝負する。これは、もうスポーツと精神的に同じだと思います。ただ、自分の体を鍛えるというわけではありません（ストIIやるのにロードワークしている人の話はきかない）が、魂の中で〝修業〟をしている点では同じだと思います。「新宿にいる○○を倒す！」といった様に、日々努力しているわけです。つまりユーザーが〈おもしろい〉〈感動した〉と思えるものはヒットします。また我々ユーザーは強制をうけない（例えば、セガ・サターンを買わなければ禁固○年とか……）ので、つまらなければ買いません。どこまでいっても、自由な存在なのです。

しかし、メーカーや編集者は自由な存在ではありません。商売にならないことはできないわけです。あらゆる手を使って、ユーザーのサイフのヒモをゆるませる、そんな存在なのです。これは〈仕事〉といった生きていく手段としての呪縛を背負わされているので、仕方がないことかもしれません。その範囲内で〈作品〉を生みださなくてはならないのです。でも、かなり問題があることは確かです。

ユーザー、制作者、そして編集者のパワーバランスが均衡になっていなければ、ゲーム文化は衰退していくでしょう。ただ、バランスをたもっているだけではなく、円が拡大していく方向にいかなくてはなりません。それがうまい具合に働くのは、もはやソフト一つ一つになっていってしまったと思います。出せばＯＫ！という時代は過ぎて、ヒットするものとダメなものの差が大きく開いたと思います。

例えば『バーチャファイター2』は、今まで〈格闘ゲームの対戦〉という土壌があった（ストIIのヒットによる）から、そこまでヒットしたという人が多いと思います。しかし、バーチャ自体のソフトの質の高さを皆が認めたからの大ヒットだと、私は思います。〈動いた時の美しさ〉というものを各雑誌が強調し

ていたし、何よりもゲームライター以外の人々が、ソフトに関する記事をバンバン発表したのも大きいと思います。それに〈ユーザーが金を払って腕をあげることをいとわない〉ことが、最大のヒット原因だと思います。

だからといって、私はこれからのゲーム業界の未来は明るいとは思いません。逆に凋落の道をたどっているのではないでしょうか。

まず制作者は〈商売〉という呪縛から、BーGネームに頼っているのではないでしょうか。シリーズ物というか、続編を作るのも、一種のBーGネームに頼っている姿だと思いますが、それ以上にハードの進化によるBーGネーム頼りが問題だと思います。簡単にいうと、CDロム使用によって可能となった人気声優の起用です。まるで「アーノルド・シュワルツネッガー出演！」と映画が宣伝するように、ゲームの内容は二の次にされてしまっている感じがします。また、デザインは誰とかシナリオは誰といった著名人の起用に頼りきっている感がします。『クロノ・トリガー』も〈ドリームプロジェクト〉と言われたわりには、『ドラクエ』や『FF』の亜流で終わってしまったのが悲しい限りです。

そして編集者は〈攻略法を早く伝える〉という縛りを受けているため、どの雑誌も同じようなレイアウト、同じような内容に見えてしまいます。また、編集者の罪は「本当のゲーマーを育てることを誤った」と私は思います。それは、ドラクエシリーズがファミコンで大人気だった頃、つまり攻略方法が載っている雑誌が登場した時に、小学生のユーザーのほとんどがそのマニュアルを片手に置きながらゲームをしていたことです。そのため、その手本通りにどんどん進め、いかに早くそのソフトのエンディングを見るか、そのスピードが勝負だったわけです。そして、その情報を早く手に入れる、これが小学生にユーザーとしての態度として植えつけられていったのです。これでは、ゲームは学校の宿題と同じで、終わった者勝ち、楽しんだら最後、といった風に認識されても仕方ありません。今でも従兄弟の小さい子に、終わったか否かを聞かれ、どこが楽しいかとかは全く聞かれないのはそのためでしょう。これでは真のゲームを見る目が生まれてこないと思います。

そして一番自由であるはずのユーザー。ユーザーも社会の流れに縛られているといってよいでしょう。やっぱりサターンじゃないとダメだ、とか○○に移植されてもダメとか、雑誌のいいなりになってしまっているのではないのでしょうか。

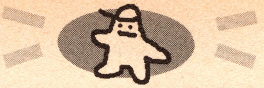
また、本来女性ユーザーがもっと意見を言うべきなんでしょうが、ほとんどの女性ユーザーは同人誌業界と接点があり、彼女たちの対象はキャラクターの魅力であり、ゲームの操作性等は必要ないわけです。このままでは、一部のゲームマニアの意見と、制作サイドの商売っ気ばかりが増長され、ゲームは「特別な人間」しか扱えないものに変化していってしまうかもしれません。そうならないためにも、我々はどういうゲームが真に必要なのかを考えるべきだと思います。

P・S　私はというと、容量の制約をうけない〈テーブルトークRPG〉が大好きで、それに未来を託しています（後世に残る文化として）。

（東京都／吉爪元紀）

●●●

『ゲーム会議』では、ゲーム業界の将来を考える意見は大歓迎。創刊号から続けてきた、特別企画も次号で区切りです。読者の声を待っています（編集部）。



ゲームといえば、テレビゲーム? そんなあなたに教えたい、もっともっと広い「遊びの世界」!

illustration&opinion:大山功一

遊びのススメ GAME





連載 第3回・アンチ・モニター・ゲーム運動

テーマゲーム:『Dungeons & Dragons®』

ボードゲームは会話が大事

さて、今回のテーマはテーブルトークRPGなんですが、それって何? と質問されそうなので、まずはその説明から。

RPG(ロールプレイングゲーム)はTVゲームでよく知られているものの「テーブルトーク」ってのが解らんぞとおっしゃるあなたへ、説明しましょう。

一言でいうと、うーん一言ではいえない。

テーブルトークというぐらいなので対話形式のゲームなんです。『ドラクエ』をその作者と直接会話しながら、謎を解いたり、敵と戦ったりするようなものです。

うーむ、かえってわかりにくいか……。

テーブルトークRPGゲームは「D&D®」(ダンジョンズ&ドラゴンズ)からはじまります。

D&Dはアメリカ生まれのゲームで、今までのボードゲームの概念を突き崩した画期的なゲームでした。

何が画期的かって?

このゲームは会話が主体で進行するゲームなんです。ですからボードをほとんど使わなくてもゲームができます。それから、勝ち負けがないゲームなんです。それに、ルール変更も自由です。

えっ、なにそれ?…ですよね。

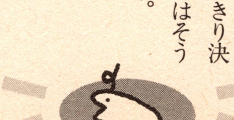
今までのボードゲームなら、きれいなボードと駒があり必ずプレイヤー同士がボード上で対戦するわけです。ゲームなのだから当然勝ち負けがありますし、ルールもはっきり決まっています。普通のゲームの常識ではそうでしょう。でも、D&Dは違うのです。

では、具体的にお話しましょう。

謎の赤箱

D&Dのゲーム(赤い箱のスタートセット)を買ってみると中にはいっているものは多面体サイコロ5個(4、6、8、12、20面体)と薄い説明本が2冊入っているだけ。開けて見たとき「なんじゃこれ?」って感じ。

ボードゲームと聞いていたのに、ボードも駒もない。いやいやボードはあった。3×3センチ方眼のそっけない白い厚紙が1枚、下





の方に入っていた。でもそれだけ…

説明本を読んでみてもなんだかよくわかんない感じ。そう、今までのボードゲームの概念で読んでもわからないものだったのです。

僕は、最初そんな感じで「じゃ、まっそういうことで……」と箱を閉じ、その後数年間も闇の世界へほうむってしまうのでした。

今思えば、もっと早くにわかっていればという感じですが……

そんでもって、その後あの有名な『ドラクエ』がTVゲームに登場して、RPGは一般的に理解されるようになったのです。

そして日本にもテーブルトークRPGの波がやってきたのでした。

ダンジョンマスターという人物

D&Dには「ダンジョンマスター」という役割の人物が一人必要になります。その人物はゲームの審判をする人で、他のプレーヤー（2〜5人ぐらい）の行動の成否を判定していきます。この役割が重要で他のゲームにはなかった新しい所なんです。

スタートセットに2冊の本が入っていたのは、一方が「マスターが読む本」もう一方が「プレイヤーが見る本」なのです。

マスターの本にはゲームの進行のしかた、細かい判定のルール、テストシナリオ、ダンジョンの作り方、等が書かれています。「マスター」はストーリーやゲームルールをコントロールして「プレイヤー」を冒険の世界に引き込む役割なんです。

プレイヤーの本の方は、自分のキャラクターの作り方、各能力値の決め方、装備品の価格とその力、等が書かれていて、自分があやつるゲーム上での冒険者を一人作ります。「ドラクエ」のプレイヤーと思えばわかりやすいでしょう。

あとはマスターの進行にまかせて、自分がどういう行動をしたいかを告げていけばいいだけなのでプレイヤーのやることは簡単かんたん。

マスターの役割は、たとえばマスターだけがその内容を知っているダンジョンのマップを見ながら、「君たちがその洞窟の中を進んで行くと、生臭いにおいと、動物の唸るような声が前方から聞こえてきた」とか表現しプレイヤーに告げるのです。

「あっ、その時！」とかおどかして、「Aさんの足もとに何かが落ちていた。Aさんはつまずいたよ」とかいってサイコロを振り、つまずいてこけたかどうか判定したりする。

もし転んで大きな物音でもたてれば、モンスターがこちらに気付いて襲いかかってくる

●●○ダンジョンズ&ドラゴンズ○●●

剣と魔法のファンタジー世界で、対話が主体のボードゲーム。ゲーム界に新しいジャンルを作ったといえる画期的なゲーム。参加人数は、「ダンジョンマスター」と呼ばれる審判役一人と数人のプレイヤー（2〜5人程度）。ガイドラインとしてのルールはあるが、あくまでも基本であってマスターがゲームに精通していれば、ストーリーの進行に応じてオリジナルのルールを作っても構わない。

ゲームはプレイヤーたちがパーティを組み、ダンジョンマスターの進行のもと協力しあって冒険をしたり、さまざまな問題を解決していきながら進んでいく。

〈シナリオ〉と呼ばれるゲームで使うマップや設定が書かれたものが別売され、スタートセットのゲームシステムを使っていろんなお話の冒険ができる点が特徴。もちろんマスターがオリジナルのシナリオを自分の手で作ることもできる。

アメリカのTSR™社（日本では株式会社新和）から発売されている。



かもしれない。

そうなるとパニックを起こしてプレイヤーの一団（パーティ）は逃げまくったりする。

もちろん戦ってもよし魔法を使うもよし。あらかじめプレイヤー達で相談して「罠」をはっておいてもいい。

プレイヤーの行動はTVゲームと比べると考えられないぐらい自由で幅広く、イメージの中で実にリアルに体験できるのです。

ゲームに入り込んでくると、その状況説明だけで映画をみるように映像が広がり、一寸先のわからない状況にドキドキ、ハラハラしながら冒険を進めていけます。

どうですか、やってみたくなりましたか？

オリジナルゲームの楽しみ

マスターは映画でいえば監督、プレイヤーは役者（であり観客）というところですね。

マスターはすべての謎や設定を知っている存在ですが、プレイヤーと謎解きの勝負をするのではありませんし、対抗して戦うのを楽しむものでもありません。

マスターはプレイヤーを楽しませるのが目的なんです。そう映画監督なのです。

「テーブルトークRPG」は、体験すること自体を楽しむゲームです。ですから「勝ち負け」がないゲームなんです。

そして、マスターの本当の楽しみはオリジナルシナリオにあります。マスターは市販のシナリオになれてきたら自分でシナリオを作ることができるでしょう。

そうそう、TVゲームに『RPGツクール』というのがありましたね。あの行為がマスターの役割であり楽しみなんです。

いやあ、『RPGツクール』には、はまりましたね。10日間ぐらい睡眠不足になりながら作りましたよ。そして作ったものをプレイしてもらうのが一番の喜びでしたね。

テーブルトークも自分のオリジナルのお話、ダンジョン、仕掛けを作り出してこそ、マスターの最高の喜びになるのです。

そして、それを一度きりのライブとしてプレイするわけです。どうです、やりがいがあるでしょ。

一つのシナリオは6～30時間ぐらいかかります。ですから普通一日では終りません。

シナリオは一日3～4時間で何回かに分けてやるのがよく、TVドラマでもあるようですが、回を進めるうちにシナリオをプレイヤーの興味にあわせて変更してもいいし、プレイヤーの行動結果によってつじつまが合うように修正してもいいのです。

それからマスターは、「おやじ」的要素が必要です。臨機応変に対応し、プレイヤーをなだめたり、いいくるめたり、わがままを聞いてあげたり、あれもこれもに対応できるタフさと面倒みのよさが必要になります。

マスターの人間としての魅力が大きければそれだけシナリオもおもしろくなるわけです。ルールよりも人間性の方が大事なんです。そこがTVゲームじゃ味わえないよさですね。

失敗からドラマが生まれる

プレイヤーはマスターの作った世界の中で自由に行動しますが、行動の失敗をいやがる慎重派プレイヤーが多くいます。

しかし失敗こそ人間らしいことであり、そこからこそドラマが生まれます。自分の冒険ドラマを作っていくこのゲームでは失敗を楽しむことも大事なんです。

それから、三人寄れば文殊の知恵といいますが、プレイヤーが数人で遊ぶのでプレイヤー同士が話し合って問題を解決したり、時には意見が分かれてもめたりします。でも、それがおもしろいんです。

人と人が遊ぶゲームだからこそ味わえる奥深い味わい、そんな人間味あふれるゲームが「テーブルトークRPG」なんです。

どうですか、テーブルトークの魅力が少しは伝わりましたか？

ただ、D&Dの説明書は難しくマスターになる人はかなり覚悟がいるということもつけ加えておきます（普通の人には勧められない）。

うーん、このおもしろさをマニアックでない多くの人達に体験させたい。そう『スターツアーズ』や『キャプテンEO』ができた時、「おーすげえ！ このおもしろさを誰かに伝えたい、体験させたい」と思ったでしょ。ちょうどそんな感じなんです。

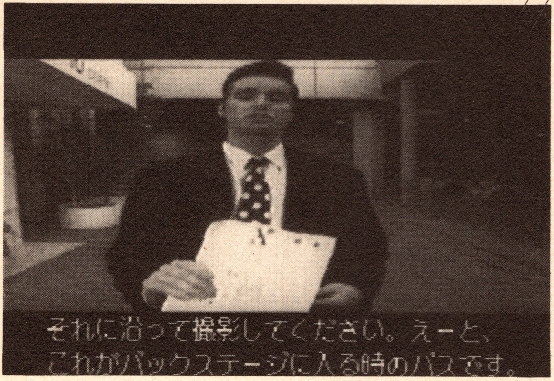
ああ、体験させたい……

流しのマスターでもやるか（老後に）。なんてね。



セガサターンでX・JAPANに会うというゲーム

■前田祥丈■



ゲーム・ミュージックからミュージック・ゲームへ

ゲーム・ミュージックが独自の魅力をもったフィールドへと成長したのは、当然だけれど、それがゲームのBGMとして初めて成立するという特殊性とともに、初期のハードの機能的制約からサウンド的にも個性的なものにならざるを得なかったという事情もあったのだと思う。

しかし、これだけハードのサウンド機能が充実してくると、サウンド機能に関しても、普通のオーディオ機器に対するハンデは普通に聴いているぶんにはほとんど気にならないところまで来ているといってもいいだろう。その意味では、16ビット機、32ビット機、さらに64ビット機と、サウンド面のクオリティ・アップが進むとともに、ゲーム音楽のサウンド的個性は薄れていくという気がする。

しかし、それとは逆に、これまでには成立しにくかった音楽をメインにしながらゲーム機能を付加したソフトというジャンルが成立するようになってきた。いままでにも、音楽に重要な意味をもたせたソフトが存在しなかったわけではないけれど、それとはまったく違う発想で音楽とゲームをミックスさせる可能性が生まれているといってもいいだろう。

すでにパソコンのCD－ROMとしては、前回取り上げたビデオクリップをパズル化した『Vid・Grid』や、プリンスの『INTERACTIVE』など、音楽を主体としながらゲーム性を取り入れたソフトもけっこう目にするようになっている。ということで、今回はセガサターン用ソフトとしてリリースされている『X・JAPAN Virtual Shock 001』に注目してみた。さて、どんなゲームなんだろう。

新しいフィールドの可能性を感じさせる

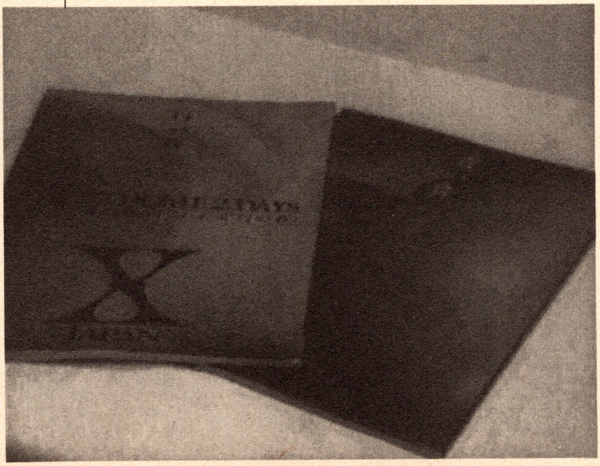
『X・JAPAN Virtual Shock 001』は、恒例になっている年末のX・JAPAN東京ドーム・コンサートをテーマにした一種のアドベンチャー・ゲームだ。

オープニング・シーンは1994年12月31日のコンサート前、ファンが集まっているドームの前で、雑誌記者にカメラマンと間違えられたプレイヤーはバックステージ・パスをもらってドームの中に。そこからいくつかの関門をクリアすれば、X・JAPANのメンバーと会い、リハーサルをのぞき、ステージを見ることができる。そしてエンディングでは、自分が編集したビデオクリップや撮影したスチールも見ることができる。

アドベンチャー・ゲームとしての難度はたいしたことはないから、それほど苦労せずにエンディングまでたどりつくことはできる。コンサートのバックステージというシチュエーションも、ファンにとってはかなりおもしろいバーチャル体験になると思う。

ただ、実際にプレイしてみて気になる部分もないことはない。ひとつはストーリーの中でアクセスする人物の言葉。みんな音声で答えてくれるのだが、同じ人物に何度も同じことを言われるケースもあり、それが耳についてしまうのだ。もうひとつは、ゲームをクリアした後、ビデオクリップとして楽しみにくいことだ。画質の問題はさておいても、演奏シーンをもう一度見るためには、再びそこまでのイベントを消化しなければならない（その方法があるのかもしれないが、簡単にはわからない）。しかもセーブ機能がないから、ちょっとおっくうだ。

しかし、このソフトが音楽とゲームの新しい接点のヒントとなってることも確かだ。この先に、おもしろいフィールドが広がっていきそうな予感がする。



『ドラゴンクエスト』のおもしろさ

『ドラゴンクエスト（以下ドラクエ）』シリーズは、傑作といわれているし、確かにおもしろい。しかし、そのおもしろさがどこにあるのか、いえる人は少ない。それは何故だろうか。

山北　篤（やまきた　あつし）

●プロフィール　ゲームクリエイターグループ、F.E.A.R.のメンバー。コンピュータゲームから、テーブルトークRPGまで、幅広く活動する。
現在、某ゲーム学校の講師も務めている。

地味なRPG

『ドラクエ』は、地味なRPGである。
まず、画面演出が地味だ。もちろん、昔の『ドラクエ』に比べ、かなり演出効果が高くなっていることは確かだ。しかし、現在、派手派手になっている多くのRPGの戦闘シーンと比べると、やはり地味な印象が強い。
次に、強烈なイベントも少ない。もちろん、プレイヤーを無理矢理感動させてやろうという演出が、臭くて嫌いという読者も結構いるだろう（筆者自身そうだ）。だから、これには善し悪しがある。しかし、次から次へとキャラを殺す、派手な演出イベントなどは、『ドラクエ』には無縁だ。
また、ユーザーインターフェースも、よくある標準的なものだ。本来は逆で、『ドラクエ』が作ったインターフェースを、他のRPGが真似したので標準となっただけなのだ。他のRPGが『ドラクエ』に感謝するのが当然で、『ドラクエ』が悪いわけではない。けれど、誰が始めたかという点を無視すれば、『ドラクエ』のインターフェースが、普通であることは否定できない。
ここまで見ていると、『ドラクエ』は、強力に「このRPGだから！」といえるポイントを持っていないように見える。
では、『ドラクエ』は実は駄作なのか？　そんなことはない。そこで、疑問を持たなくてはならない。
「なぜ『ドラクエ』は出来が良いとされるのか」
「あの長期に渡る開発期間は何のために費やされているのか」

細やかな配慮

『ドラクエⅥ』をプレイすると、最初のイベントの終了時に村祭りがある。音楽は、もちろん賑やかながら哀調を帯びた曲に変わる。ここまでは、今のRPGなら当然の配慮だ。
次に、家の中に入ると、その音が小さくなる。これも、多少の配慮のあるメーカーなら、行っているかもしれない。

しかし、よく聞いてみると、屋内では曲の音色が微妙に変わっているように聞こえる。壁を通して聞いたときの、あのモワッとこもったような音色、それを表現しようとしているのではないだろうか。

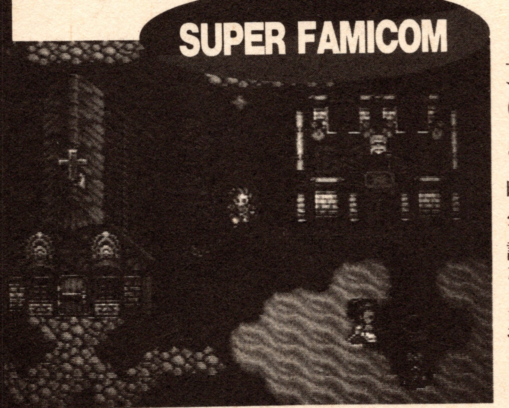
ある意味で、下らないことかもしれない。屋内で曲の音色が変わったとて、プレイにどれほどの影響が出るというのか。そういう向きもあるだろう。

しかし、この細やかな配慮が、ビジュアルから台詞にまで行き渡っていることこそが、『ドラクエ』をいつまでも愛されるRPGにしている原動力なのだ。

RPGの基本は、自分がそこにいる気分を味合わせることだ。そして、それは、こういう地味な努力の積み重ねでしか達成できない。

今回は手強い？

『ドラクエⅥ』は、今までよりもずっと手強い。プレイしてしばらくは、「？？？」が続出することだろう。といっても、謎が解けないというわけじゃない。



『ドラクエⅥ』の謎は、プレイするうちに自然に解けてくる。ただし、謎が出てきて、元の町に戻るとヒントがもらえるという安直な解決は無い。

一つのパターンは、だいぶ前の町で聞いた話が、実は謎のヒントになっていたという方法だ。「確かに、こんな話、どっかで聞いたことあるよな」と思いながら、誰にどんな話を聞いたのか、一生懸命考えたり、思い出せなくって町めぐりをしたりする。

もう一つは、ある時点で謎だけが提出される。しかし、解けない。気になっているんだけれど、色々と起こるイベントの中、ついつい忘れかけていた頃、ひょんな所からそのヒントが得られる。この瞬間は、「ああ、そうだったのか！」と、とても気持ちよく納得することができる。

どちらの場合でも、伏線の置き方がうまいので、謎の解けた瞬間のカタルシスが大きいのだ。

しかも謎の解け方が、下手なRPGによくある「悪人による解説」でないところはありがたい。「ふふふ、冥土の土産に教えてやろう」という台詞には、さすがに食傷しつつある。この台詞が出てこない点だけでも、『ドラクエⅥ』は評価されるべきだろう。

『ドラクエ』シリーズは、ある意味でこのままで良いのだろう。

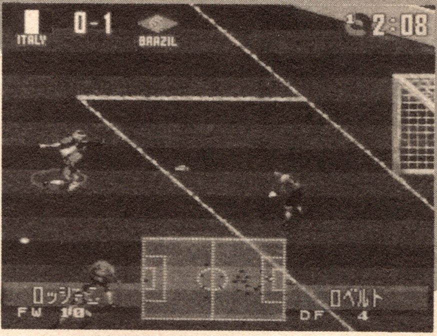
人気があるから、細かな配慮をする余裕がある。そして、その細かな配慮が、他のRPGとの人気の差となって現われる。

他のRPGも、見掛けの派手さだけでなく、この辺りを頑張ってもらいたいものだ。

実況ワールドサッカー2の魅力

「クロスにあげたー、ゴ――――ル」という絶叫と歓喜のダンス。思わずコントローラーを握る指に力が入ってしまう。そんな『実況ワールドサッカー2 ファイティングイレブン』の魅力に迫ってみる。

夢野トビラ●プロフィール
都市育成シミュレーションの攻略本を数冊手がける。得意分野はSLGで、とことん遊び尽くすと、忘れたように次のゲームへ没頭する。



SUPER FAMICOM

希有なゲーム!?

はじめに断っておきます。〈シミュレーションゲーム〉は美少女から都市、競馬と数々のゲームをとことんプレイしたといえますが、はっきりいって〈スポーツゲーム〉は、得意分野ではありません。

しかし、ひょんなことからこの『実況ワールドサッカー2』を手にしたら、その魅力に引き込まれ、既に発売から数カ月を経た今でも、遊べるゲームは？と聞かれれば、答えが『実況ワールドサッカー2』なのです。

そこで、どこにそんな魅力が潜んでいるのかを考え、遊べるゲームの本質について考えてみたいと思います。

微妙な操作から生まれる数々の名場面

まずは『実況ワールドサッカー2』の特徴をお話しましょう。

思いついた順に並べていくと、

- キャラのバリエーションと動きが多彩
- フォーメーションが自由に変更できる
- 攻めのバリエーションが豊富で多彩なゴールシーンがある
- ボタンや十字キーの微妙な操作に対する微妙な反応
- コーナー（フリー）キックから直接ゴールが狙える
- マルチプレイヤーに対応している
- 音声と画像の心地よいマッチング

と、こんなところでしょう。どれもこれも長くプレイできる要素のひとつですが、中でもいちばん注目したいのは〈微妙な操作に対する微妙な反応〉です。

微妙な反応の魔術

攻めのバリエーションの広がりとコーナー（フリー）キックが直接狙えることは、この〈微妙な操作に対する微妙な反応〉に密接に関係

しています。ボタンを押す長さによってボールの飛距離が違い、十字キーの微妙な角度によって次なる展開も目まぐるしく変わってくるのです。

たとえば右サイドから敵陣へ攻めあがり、センタリングをあげた場合、次の3パターンのゴールシーンがみられます。

- ・ファーサイドからゴール左隅に決めるヘディングシュート
- ・ニアサイドからゴール右隅に決めるヘディングシュート
- ・センターからゴール右隅か左隅に決めるヘディングシュート

もちろんセンタリングをあげる位置と距離があわなければキーパーに取られたり、ディフェンダーにクリアされてしまいますが、これが決まったときの壮快感は、恐らく〈ベースボールゲーム〉で決め玉のフォークボールをホームランしたときよりも上でしょう。そして、大切なのが、一定の場所に上手くセンタリングをあげた場合には自軍の選手のほうが反応が速いという点です。プレイしたことのある人ならばわかると思いますが、同じ方向に両軍の選手がいる場所にボールをパスすると、選手の能力に関係なく自軍の選手が速く反応するようにバランスが取られています。このシステムがこのゲームを支えている中心ではないかと考えます。ですから選手がいそうな場所にパスを送るとパスコース上に敵の選手がいない限りパスは通ります。〈ベースボールゲーム〉である程度の範囲の外野フライなら自動的に取ってくれるシステムと同じだと思いますが、ここにも〈遊びの壮快感〉という意味では違う面があります。相手に打たれたボールを自動処理してくれるのと自分の〈意思〉でパスを送ったボールを取ってくれるのでは、全然違うと考えるわけです。

ゴールのバランス

もうひとつ、長く遊べる要素としてゴールのバランスがあります。シュートコース（十字キー）とシュートボタンの微妙な操作によって様々なゴールシーンが描き出されますが、これが遊べるゲームを決める大きな要素のひとつなのです。

例えばフリーキックから直接ゴールを狙った場合には、ゴールを決定するのは、ボタンを押す力かげんなのです。決まる、決まらないのボーダーラインが、クロスバーの上か下となり、下ならばゴール、上ならば跳ね返るか後ろにそれるという結果となります（クロスバーに当たらずに決まる場合もあります）。そして、「クロスバー、直撃」という実況が実にいいタイミングで流れ、もう一度、もう一度、この実況を聞きたいという気にさせてくれるのです。実際に、多くのシュートシーンを見たつもり（珍しいのはセンターライン付近からのヘディングシュートとキーパーのパンチングしたこぼれ玉のヘディングシュート）ですが、まだ見ぬゴールもあると思うと、今日もコントローラを握ってしまうのでした。

その他の点でも詳しく分析していくと様々な面が浮かびますが、まとめますと、〈どれだけプレイヤーに心地よさを与えようとしている跡がみえるか、作り込まれたゲームなのか〉という点において『実況ワールドサッカー2』は高い評価を受ける作品だと思います。

コンシューマ系RPGにおけるパーティ構成論について考察する

「ロマンシング サ・ガ3」

山本剛

●プロフィール●

㈲ファーイースト・アミューズメント・リサーチ所属。ゲームノヴェライズ中心の小説家。トラの威を借るキツネ……というかタヌキ(一説によるとトリケラトプス)。仕事命だが、TVゲームも「死ぬほど好き」。

各分野の達人を揃えて一パーティとして完璧にするか、それとも全員が全ての能力を身につけた万能キャラの集団にするか。RPGの理想的なパーティとはどのようなものかを自由度の高いシステムが評判の『ロマンシング サ・ガ3』を題材として考える。

『ロマンシング サ・ガ3』とは?

『ロマンシング サ・ガ』シリーズの最新作『3』──略して『ロマサガ3』には、前作にも増して、さまざまな趣向が凝らされている。経営、歴史シミュレーションゲームを思わせる〈会社経営〉〈施政〉の各イベント、〈施政〉イベントに伴う〈マスコンバット〉などが大きな特徴だ。ところでこの〈マスコンバット〉、同じスクウェアから発売された『半熟英雄』を連想してしまうのは筆者だけだろうか?

まぁとにかく、会社経営や施政を始めとする多数のイベントをクリアしながら、他の登場キャラクターたちとの出会いや別れを繰り返し、エンディングへと主人公を向かわせる。『ロマサガ3』とはそんなゲームである。

[フリーシナリオ]システムとは?

『ロマサガ』シリーズのウリである、〈フリーシナリオ〉とは、簡単にいうと、8人の中から主人公を選択し、世界各地で待ち構えているイベントをクリアし、やがてエンディングへと向かうものである。そのエンディングも、選んだ選択肢によって異なったりする。

多数あるイベントを、どの順番でクリアしていくかはプレイヤーの自由。すべてをクリアする必要はないし、場合によっては発生しないものもある。先に触れた『ロマサガ3』の〈会社経営〉〈施政〉イベントもそうで、特定のキャラクターが仲間にいるか主人公でないと発生しない。

自由度が高い、というのとは厳密にいうと異なる。だが、主人公を変えルートを変えて何度も楽しむことが可能といえば可能。〈フリーシナリオ〉とは、自由に脚本を組み上げながら進んでいくという意味であるといえる。一直線にストーリーを追っていく他のゲームと異なり、どちらかといえば、〈テーブルトークRPG〉に近いだろう。

しかし、フリーであるがゆえの弊害もある。たいていのイベントは、ボスキャラを倒すことで終了する。そのボスキャラの強さは常に一定。ということはつまり、そのときの主人

公キャラたちの状態によっては、絶対に勝てない場合が発生するということである。めったにないことだが、ボスキャラを倒さない限り脱出できないダンジョンに入り込んでしまったら、ダンジョンに入る前の状態まで戻ってやり直すか、最悪の場合ゲームを始めからやり直さなければならない。いわゆる〈ハマり〉の状態である。この〈ハマり〉を回避するには、その方法を手に入れておかなければならないが、その他はだいだいキャラクターをレベルアップさせていけばなんとかなる。

RPGにおけるパーティ構成とは?

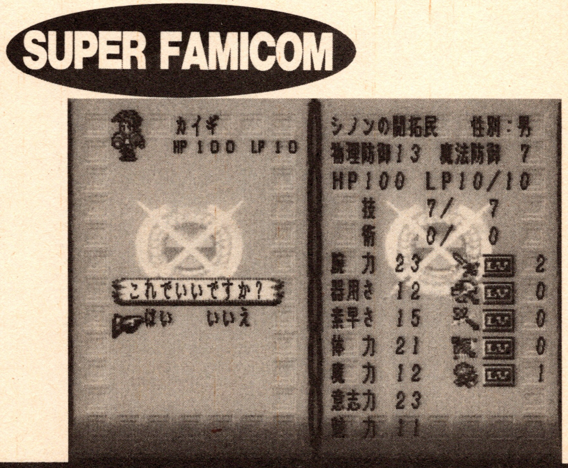
キャラをレベルアップさせていけばなんとかなる、とはいうものの、それを簡単に行えるのは『ドラゴンクエスト』や『ファイナルファンタジー』などのようなゲームの話。特に『ドラゴンクエスト』は（最新作の『VI』は多少異なるようだが）、各キャラクターの役割がはっきりと決まっており、それぞれの長所を重点的に伸ばしていってくれる。

逆に『ファイナルファンタジーV』の場合は、多少は時間がかかるが、各キャラクターにすべての能力を持たせることも可能だ。

結論からいうと、RPGにおけるパーティ構成法は2種類ある。〈各キャラクターの得意技をバランスよく配置させる〉か、〈各キャラクターにすべての能力を持たせ、どのような状況にも対応できるようにしておく〉かである。どちらがよいのかというと、それはプレイヤーの自由。基本的には前者、システム的に可能で、なおかつ時間があるなら後者というところだろう。

『ロマサガ3』（3だけではないが）の場合は、このどちらにも対応できる。いわゆるキャラクタークラス（職業）がなく、〈スキル〉システムを採用しているからだ。剣や斧といったすべてのスキルを成長させ、様々な技を習得していく。そのようなスーパーキャラを作るのは、RPGにおけるある種の理想である。だが『ロマサガ』の場合、ゲームシステム的にかなりの困難が伴う。なぜなら、キャラクターは戦いを繰り返すことでヒットポイントが上昇する。それに呼応して敵の強さも上がっていくからだ。特に終盤では一撃必殺型の技を多用してくるため、レベルの低い技では倒しきれずにこちらがやられてしまう場合もある。

結局のところは、〈バランス〉型を基本とし、役割をあらかじめ決めておいて仲間を集めてパーティ構成をし、望むならば〈スーパー〉型という理想を目指す……。という方法でプレイするのがよさそうだ。



シュヴァルツシルト

シリーズものとそのゲームバランス

広大な大銀河を舞台に5作品が発表されているスペース・オペラ『シュヴァルツシルト』シリーズ。他のシリーズものとは一線を画した魅力について検証していく。

高森 健一
●プロフィール
フリーのゲームデザイナー兼ライター。自由な立場を活かして現在いろいろな方面で修行中。得意分野はテーブルトークRPG。

●遠大なストーリー●

『シュヴァルツシルト』は既に5作品が発表されているSFシミュレーションゲームです。プレイヤーはある国の統治者になり、宇宙艦隊を編成し、敵対する国家を倒し、宇宙のある領域を統治下におさめるのが各作品の大体の目的となります。敵は宇宙海賊であったり、謀反人であったり、異星人であったり、しまいには謎の宇宙生物であったりします。元はパソコンのゲームでしたが、PCエンジンなどにも少々アレンジを加えて移植されています。

普通に発売したシミュレーションゲームがプレイヤーの支持をうけた（要するによく売れたということ）ため、舞台やテーマをそのままに続編が発売されるということはよくあります。しかしこのゲームはそういったものとは少し毛色が違います。

『シュヴァルツシルト』は最初からシリーズとしてやっていくことを念頭に作られた作品なのです。

この一連のゲームは銀河を救う真王クレアとその仲間たちの戦いを綴った、遠大なストーリーなのです。個々のゲームはその長い物語の一部を扱っているにすぎません。プレイヤーは新作の『シュヴァルツシルト』を遊ぶ度に新しいエピソードに、そしてシリーズ全体に漂う〈謎〉に触れることができるのです。

●進化するシステム●

『シュヴァルツシルト』シリーズを色々と遊び比べるとよくわかるのですが、それぞれの作品は少しずつシステムが異なっています。このシステムの変化一つを見るだけでも非常に興味深いといえます。例えば『シュヴァルツシルトII』では戦艦・惑星を攻撃するための戦艦を分け、戦艦に役割分担を持たせました、『シュヴァルツシルトIII』では提督の概念を導入することにより各艦隊を差別化することに成功しました。

『シュヴァルツシルト』のシステムは長い年月を経て少しずつ、しかし確実に成長してき

たのです。しかも、その成長のさじかげんは絶妙といえるでしょう。各々の『シュヴァルツシルト』の変化は今までのシリーズの雰囲気を壊してしまうような変化ではなく、あくまで攻略法・作戦を変える程度のゆるやかな変化におさえてあります。

　これはいいことです。シリーズものだというのに前作のイメージ、世界観がまったく変わってしまっては今までのファンはがっかりします。だからといってストーリーが多少違うだけで遊び方が同じでは新鮮さが欠けてしまいますし、時間の流れと共に刻一刻と新しいアイデアを導入した他の新作ゲームよりも、どうしても見劣りしてしまいます。

ストーリーにマッチしたシステム

　さらに面白いこととして、個々のゲームのストーリーとシステムが決して無縁ではないことがあげられます。もっともストーリーとシステムの関係が明確な『シュヴァルツシルトⅣ』を例にして説明しましょう。

　まずストーリーですが、『シュヴァルツシルトⅣ』のポイントは主人公たる真王クレアがかつての自分のやり方に疑問をもち「銀河を統べる方法は戦争だけではない」と気づくところです。ではシステムはどうでしょうか。

　この『シュヴァルツシルトⅣ』のシステムの特徴を一言でいうなら、それは外交面が重視されていることです。だからプレイヤーがちょっと工夫をすれば、戦争を起こさずにほとんどの敵と和解することができるのです。



PC-9821

これは普通のシミュレーションゲームではあまり考えられないことです。

　つまり『シュヴァルツシルト』の各々の作品は、ストーリーに適した最良のシステムがその度に取られているのです。これがこのシリーズのもっとも優れた点です。

　プレイヤーはゲームの登場人物から聞くメッセージだけではなく、ゲームを実際に遊ぶことで、そのゲームのテーマを肌で感じ、体験から学ぶことができるのです。

意味のあるシリーズもの

　このように『シュヴァルツシルト』はただのシリーズものとは一線を画した〈シリーズものになるべくしてなったゲーム〉です。『シュヴァルツシルト』は新作が発表される度に、ファンがその時遊びたいと思っている新しいアイデアが導入され、テーマと密接な関係をもったシステムが用意されているのです。いつか真王クレアがこの銀河全域に平和をもたらすシーンが見られるのを、私は心から楽しみにしています。

ちょっと変わったシミュレーション『タクティクスオウガ』

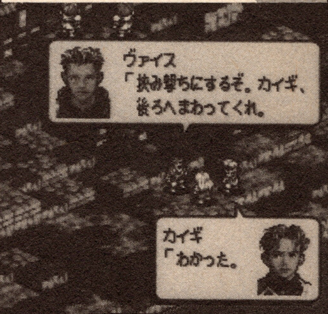
『タクティクスオウガ』は、ヴァレリア島という島で起きた紛争で親を失い、復讐のために戦いを挑む青年を主人公にした、ファンタジーシミュレーションRPGです。主人公は姉がお馬鹿さんだったり、親友がとってもいい性格（笑）だったりと人間関係の苦労が絶えません。しかしゲーム中の選択肢によってストーリーがさまざまに変化し、何回もゲームを楽しむことができるなど、シミュレーション・ゲームとしてはなかなかの出来ではないかと思います。天候による影響が表現されていたり、ユニットの向きが攻撃を受けるときの命中率に影響するなど細部の出来もよいのですが、それ以上に特徴的で魅力的なゲームのポイントを語ってみたいと思います。

WT（ウェイトターン）システム

これは、〈ユニットごとに次に行動できる順番が回ってくるまでをカウントダウンし、カウントがゼロになると行動ができる〉というシステムです。要するにユニットの行動順がバラバラになってくるわけです。そのため、ユニットの行動順を考えた移動が重要になります。お互いに自分のユニット全てを動かした後で敵のユニットが全て動くような〈ターンシステム〉と違い、味方ユニット同志が連係を取りづらいからです。このため下手に先手を取ろうと移動するより、相手の動きを見守る〈待ち〉の戦法が有利になっています。

強力な飛び道具&高度差処理

飛び道具は定められた射程距離より離れた場所を射てないというのが一般的なゲーム上の処理でしょう。ところがこのゲームでは、高いところから射ち降ろしたり、ユニットの能力が高いなど、条件によっては射程距離よ



SUPER FAMICOM

関根博寿

●プロフィール●

フリーランスのゲームライター、小説家。代表作に"真・の－てんき伝説""六人の冒険者"（いずれもログアウト冒険文庫）などがある。極度の方向音痴。

り遠い場所を攻撃できるのです。逆に高いところにいる目標や、途中に障害物がある場合は攻撃が届きません。さらに通常の武器では高いところにいる敵を攻撃できないなど、他のゲームではあまり見られない高度差処理がなされているのです。

飛び道具には2つのパターンが存在します。1つは〈曲射〉ができるもの、もう1つは弾道がまっすぐな〈直射〉武器です。曲射ができる武器は、途中に障害物があってもそれ越しに射撃できますが、直射武器は障害物があると攻撃を当てることができません。また、飛び道具で攻撃した場合は相手から反撃を受けません。このように飛び道具が強力だったり、細かい部分が表現されているのも、このゲームならではの特徴です。逆にいえば、飛び道具が強力すぎるという印象も確かにあったりします。特に、クロスボウなどの強力だけれども直射系の飛び道具より、曲射ができる普通のボウが有利すぎるようで「?」なところです。このゲームでは職業に関係なく武器を装備できるため、全てのユニットに飛び道具を持たせたほうがよいくらいです。

さらに強力！ 攻撃魔法

飛び道具より強力な存在として、魔法があります。先ほども書いたように、このゲームでは高度差処理のため高いところにいる目標を通常の武器で攻撃することができません。しかし、魔法は高度差に関係なく使うことができるのです。また、相手に直接ダメージを与える魔法より、眠らせたり、麻痺させたり、石化させる系統の魔法が有利になように感じます。味方をサポートする魔法も多いのですが、治癒系か、順番を早くする魔法以外はあまり使うことはないでしょう。これは種類は多いのですが、1ユニットで装備できる魔法の数が少ないうえに、戦闘時に出すことができるユニット数が少ないためです。

味方を攻撃、敵を治癒!?

戦闘中に味方を攻撃できるという変わった特徴もあります。操作ミスなどを考えて味方は攻撃の目標にできないというのが一般的なゲーム処理でしょう。ところがこのゲームでは故意に味方を攻撃して、経験値を稼ぐことができるのです。また、逆に敵に治癒呪文をかけることもできるので、殺したくない敵を治癒して、生き延びさせるなんてこともできます。評価は分かれるでしょうが、戦闘時にできることの幅が広くなったことは確かです。

それ以外の特徴

戦闘以外の部分で特徴的なポイントは、敵を説得して仲間にできることです。これはゲーム中に紙芝居のように発生する、ストーリー的なものではなく、『信長の野望』シリーズ（光栄）の武将引き抜き的な、ストーリーに関わりなく敵ユニットを味方にできるものです。引き抜きに成功すれば、無料、高レベル、装備付きで、新しいユニットが手に入ります。敵を仲間にして装備だけを奪い、解雇する（笑）などという戦法も可能です。

このように『タクティクスオウガ』は個性的で魅力的な特徴を多く持っています。もちろん〈完全無欠〉なゲームなどではありませんが、他人に勧めたくなるくらいにおもしろいゲームなのです。

熱い戦い 三國志V

光栄から発売されている人気歴史シミュレーションゲーム『三國志』シリーズの見どころはなんといっても合戦である。そして最新作『三國志V』では、その合戦の趣向も変わり、新しい三國志の世界が見えてきた。

東 タクミ
●プロフィール
日本ジャーナリスト専門学校を卒業後、ゲーム関係の仕事に携わる。パソコンゲームを中心に幅広くゲームを愛している。

陣形を組んで多彩な戦術

『三國志V』の合戦では、武将の特殊能力に〈陣形〉が追加された。陣形は〈攻撃型〉〈防御型〉〈機動力重視型〉〈総攻撃型〉〈水上型〉など豊富に用意されている。

どの陣形が一番強いということはなく、例えば突撃ができる〈魚鱗〉の陣は攻撃力が高いが弓攻撃には弱い、〈方円〉の陣は攻撃力も機動力も低いが防御力が高くどの方向から攻撃されても不利にならない、といった具合にそれぞれ特徴を持っている。さらに、地形や武将個人の能力からも影響を受けるので、上手く使っていかないと勝てる戦いも思わぬ苦戦を招くことになる。

また、全種類の陣形を使いこなせるのは、不定期に士官してくる仙人クラスの人物のみで、一般武将はそれぞれの性格と経験値によって使用できる陣形が限られている。

戦術で趣味に走る

軍備を整えたら、さっそく他国に攻め込む。歴史SLGの戦闘の遊び方には思いきり趣味に走る楽しみ方もある。例えば、董卓や張角のような悪役を使う場合、合戦の真っ最中にわざと陣形を変更させて混乱を招き、愚将を演じたりする。さらに部下の将軍たちには無謀な突撃をさせたり、味方部隊を巻き込んで火計を仕掛けたり、また敵国からの埋伏武将がいるなら、出陣させて重要な拠点を守らせるのもスリルがあっていい。陣形はその状況にふさわしくないものを選ぶ。まず勝てないだろうが、悪役ならではの悲惨な戦いが再現できる。ただ、これは真面目にやると勝ってしまう（悪役といえども強い者は強い）ので、悪の美学を完成させるには何としても負けなければならない。

ここまで極端にしないまでも、通常もやはりこだわりを持って、武将が好きそうな陣形にしてやる。曹操は大軍をもって〈鶴翼〉の陣で一斉攻撃、対する劉備配下の猛将たちは少数精鋭の突撃陣形で奇襲作戦、といった具合に格好良さを重点的に考えて陣形を組めば、頭の中でイメージがふくらんで楽しめる。

人間離れした個人技

合戦でなくてはならないのが〈一騎討ち〉だが、この『三国志V』では違った趣向だ。出会

い頭に短剣を投げつけたり、逃げる敵に弓を射ったりするのは前作からの引き継ぎで特に珍しくないが、一度戦闘に入ると、体は光る、稲妻は落ちる、必殺技は繰り出される、とどめは目にも止まらぬ残像斬り。最初に見た時は唖然とした。ほとんど格闘ゲームの世界だ。

同じく武将の特殊能力に〈妖術〉〈仙術〉〈占卜〉があるが、これは〈攻撃魔法〉〈回復魔法〉〈使うと何が起こるか分からない謎の呪文〉というRPGではお馴染みのもの。

どうやら今回は歴史SLGとしてよりもゲーム性を重視したようだ。歴史マニアの目には異様に写ったに違いない。

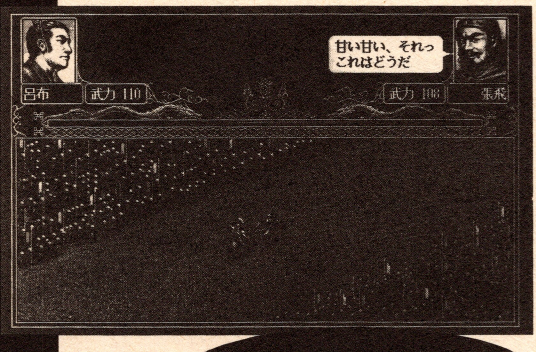
しかしながら、SLGもRPGも格闘ゲームも好きな人（著者も含む）には楽しめる。一騎討ちのBGMもハードロック調で格好良いし、他の武将の乱入や必殺技での一発逆転があったりして、興奮度はシリーズ最高といってもいい。

歴史SLGの進む道

それにしても、格闘ゲームやRPGが現在のゲームの主流とはいえ、その中で生き残るために歴史SLGが迎合するというのは、果たして正しい選択といえるのだろうか。

この『三國志V』はそういった部分が随所にみられる。確かに内容に変化があったほうがゲームとしてはおもしろいのだが、『三國志』シリーズのような多くのファンを持つ作品ともなると、簡単には決めつけられない。

個人的には楽しんでいるので良いと思うのだが、中には「ちょっと違うな」と感じる人もいるだろう。〈一騎討ち〉や〈妖術〉のように派手な演出は見応えはあるものの、あまりに現実離れしてしまっていることに悲しさを感じたかもしれない。



PC-9800

シリーズの続編を作るにあたって、伝統を守る形にするのが良いか、毎回斬新なシステムを取り入れていくのが良いのか、どちらの方向へ進むべきかはユーザー次第だ。ユーザーがどのような遊び方、楽しみ方をするかで、次の道が決まるのではないだろうか。

結論、というより個人的意見としては今回の趣向は良い方向に向かっていると感じる。これまでは、シリーズが進む度に複雑化していくゲームシステムが重荷になることもあった。しかし、この『三國志V』は昔のように簡潔になり、さらに他ジャンルの要素を取り入れて新しい『三國志』として生まれ変わっている。ゲーム性の充実から見て、歴史SLGという一ジャンルに執着していく必要はないと思うのである。

ところで〈関家奥義鬼髭斬〉とはどんな技なのだろう。そっちのノリでいくならグラフィックをもっと派手にして欲しかった。



遊んで描かせていただきました
<第二期症状／やくざ あるいは ホストにめろめろ>
なかなかお心つかめず 冷めたい表情…
その上 おデートに連日誘われ ほいほい
ついて行くんで 社会情勢（← 大陸の状態）
にうとく. 公園の途中で あきれて帰られること
しばし…
あああっと〜ス 私を見て 状態
どばーっっ
今日も捨てられた
←リセット及び セーブという 言葉はない
しかし 日頃つれない男の見せる フトした優しい表情…
あたしダメな女になってしまいそうっっ
ちょっと見ない間に えらい追い込まれよう…
うおっ
←夫
やややややっと 笑ってくれたおほほ〜い も笑顔見せてくれるなら オレ様何でもする きもち〜
あーりあり あり あり
うひひひひ〜
ぽっくり
まずった時のつれない態度 でも デートせにゃお近づきになれんし
したらしたで ポカしないよう ものごっついキンチョー感（死ぬ…死んでまう）
レッツゴー ハートみついで 外連れ出して 特に公園無事歩ききった時の達成感といったら
……
男の苦労がわかったか!?
どん!!
あ?
おっしぇ〜〜 全くでございます〜っっ
血の涙
<そして末期症状へ…>
女王になるならぬではなく. 真のエンディングは愛する守護聖様と恋に走るエンディングなのでしょう
ラ〜ブ
深いところは もっとよく語ってくれる人がいると思うので 日曜のデートの約束にこぎつけただけで 心臓止まる 私は さしひかえますね。
一応な. 恋の道に生きてみようと思ったのよ…
ガッチガチっ
「ちゅるらん♡♡」改め
再トライ →「らぶらぶでちゃー」
入力字数いっぱいいっぱいに 心意気が表れておろう…
しかし おまじないの 「ラブラブフラッシュ」 といい
日曜の森の湖でくりひろげられる 王立研究所のお兄ちゃんと 占いの館のお姉ちゃんの 大ラブラブ大物語といい
もう 完敗!!
少女の血が燃えるぜ
なにさ…
とくに このアタリ
ただものじゃないと 思っていたぜ!!!
ぬおろまんす〜♡
一方 私の 少年な心は ガーディアン ヒーローズ に燃え燃え
ロ〜パ〜
えっへん
参りました…

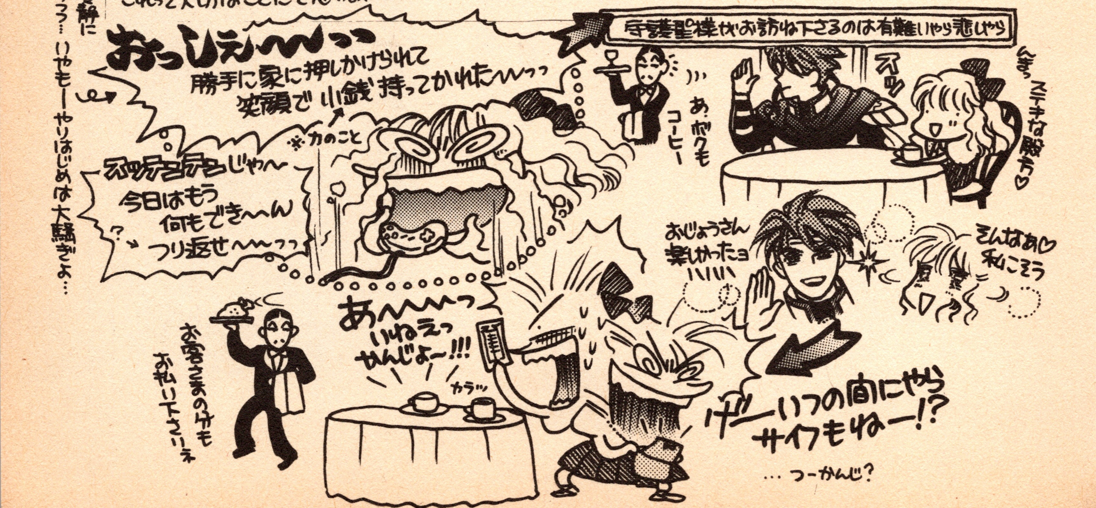
小林真文の

mafumi Kobayashi PRESENTS



少女まんがは苦手とお嘆きの貴兄。だまされたと思ってやってみるよろし。
さすがKOEIのゲームというか遊べます！最今のこりにこって遊びにならない程、時間と労力を使うゲームに疲れたところに このシンプルさは とてもよいぞ。そりとこの絵だからこそ シュミレーションが苦手な人も女の子もとっつきやすい
これって大切なことだと思いまふ！

と冷静に語りつつ… いやも〜やりはじめは大騒ぎよ…



読者参加冒険活劇

惑星探検ゴンドワナ

読者がハガキでゲームに参加できる! 好きなように改装した飛行船に乗りこみ、目的にあった航路を設定して、未知の冒険に出発しよう。

GAMEDESIGN&TEXT
高平鳴海

ILLUSTRATION
おぐられい

彼らはそれぞれに人類の未来を考え、同時に自分の組織を中心とした新世界づくりをもくろんでいる。そして、まだ開拓されていない町の外に目を向けた。

ゴンドワナ全土は高山と低地ばかりが目立ち、気圧の関係で液化しない水分は大部分が雲となって上空を覆っている。陸路も海路も使えないので、唯一の交通路は空だけだ。

わずかに残る古代文明の技術を利用してつくられた飛行船。それを操る船乗りたちはあらゆる意味のエキスパートとして知られている。交易商人、探検家、傭兵、そして空賊(飛行船の盗賊)……いずれも危険な旅をものともしない冒険者ばかりだ。

ある者は惑星全体を探検し、古代文明の遺産を持ち帰って世界を活性化させる、と言い出す。またある者は遠方の都市を発見し、貿易と交流を盛んにすることで街を生き返らせようと試みる。ある者は失われた古代王国を現代に復活させ、衰退した人類をまとめあげようと考えたのだった。冒険の出発点となるのは、塔の町ヘブン。この地方でもっとも栄え、まだまだ文明の息づく都市だ。

PCの役どころ

ヘブンにはいくつもの有力な組織とそれを率いる有能な指導者がいる。

ゴンドワナ世界での冒険

惑星ゴンドワナ。そこはジャングルと荒野に覆われた未開の星だ。

太古には優れた科学文明を誇っていたこの星の住民たちも、今は散りぢりになって世界各地に少数ずつかたまって暮らしている。

かつての超科学は魔法として認識され、超文明の知識もほとんど忘れ去られてしまっていた。ハイテク都市の遺跡に生きる人々も、このままだとそう遠くないうちにすっかり文明を忘れ原始人に戻ってしまうだろう。

指導者たちはそれぞれに決定を下した。



それぞれの組織は目的を達するため、この船乗りたちを大勢雇うことにした。

ゲームに参加する君たち読者は、飛行船の船長になってあらゆる冒険に乗り出すことになる。いくつかの種類の飛行船から目的にあったものを選んで必要な改装をし、地図に従って航路を設定したら出航だ。

嵐で遭難したり、ライバルに襲われるかも知れない。だが、君たちの活躍で冒険の舞台や、世界の情勢も大きく変わるのだ。

大航海時代前夜

ヘブン市の東側に立つ白亜の塔。そこはエデン法王庁の本拠地であった。その大聖堂では、紫の立派な法衣をまとい、見事な白髭をたくわえた老人が説法を説いている。

「航路を制する者は世界を救う。勇敢なる船乗りたちよ、世界地図と安全な航路をわが法王庁にもたらすのじゃ」

ヘブン第一の有力者として知られる法王は、指導者としての厳格さと聖職者としての柔和さの両方をあわせ持つ人物だった。

「航路はすなわち神の道。わが使徒が世界中

の町々での布教を行い、信徒が増えれば世界は救われるであろう」
割れんばかりの拍手かっさいの中、法王エリド・マウロⅢ世は満足げにうなずいた。
市の西側の郊外には、古めかしいつくりの建物があった。カビの生えそうな、というより知的で落ちついた雰囲気があたりを支配している。それは広い庭園に囲まれているためだろうか。ここは、新たな知識と古代文明両方の研究を日夜続ける惑星学会の本部だ。
建物内はたくさんの研究室にわかれているが、その中の一室に学会主席レムリア・ムーがいた。彼女の、水晶眼鏡の奥からのぞく知的な蒼い瞳は探検家名簿に注がれている。
「……ずいぶん集まってくれました。喜ばしいことですわ。彼らが各地に隠された遺跡から文明の遺産を持ち帰ってくれれば、人類の未来はきっと開かれます」
レムリアはふと窓の外に気をやる。天才的な頭脳を持つだけでなく、白い肌に束ねたきれいな金髪が映える美しい女性だった。
「みんな、無事に生還できるといいですね」
市の南側―商業地区に、いくつもの楼閣と無数の倉庫が並ぶ一角があった。ここが支店5000店を目指すヘブン第一の貿易組合である雲南商会の本社だ。
「さあさあ、倉庫にはいくらでも商品が山積みになってるアル。みなさん、できるだけたくさんの商品を遠くの町にどんどん運んでちょーだいよ。明日の大商人はアンタたちアル！」
商会の長、超大人は丸い身体を振り振り、そして長いつるまきヒゲを鼻息で揺らしながら、本社に集まった交易商人たちを鼓舞した。
「物が動けば人も動く。豊かになれば、みんなシアワセ。ウチらは儲かってますますシアワセ！　これ、商売の基本アル！」
がめついが、なぜか憎めない。それどころか、人望のあつい不思議な男だった。
そして……市の北側の暗黒街。その上空をゆっくりと飛行する巨大な飛行船があった。ものものしい武装と装甲に身を包み、その船体を血の色で染めた戦闘艦である。数十隻の飛行船が周りを固めていた。呼びかけに集まった空賊たちの船だろう。
深紅の戦艦のブリッジ。その船長席には、赤毛の妖艶な美女が座っていた。彼女はおもむろにマントをひるがえして立ち上がると、愛用のムチを鳴らす。
「ようし！　野郎ども出航だ。きれいごとばかり言ってる他の組織の奴らに遅れを取るな！」
ギルドの大船団はヘブンを出ると、めいめいの船長の計画に従って三々五々散っていく。
「世界を制するのは、あたしら空賊ギルドさ。さあ、この大空賊ゼルダ様に続け！　船を襲って積み荷を奪うんだ。お宝も名声も早い者勝ちだよ！」
彼ら空賊は人々から恐れられる存在だが、他の組織が建て前とは別に裏で覇権争いを繰り返しているのにくらべれば、正直で好感が持てる。その長であるきっぷのいいゼルダ・クロイツは、まさに船乗りたちの尊敬を集める女王的存在だった。
同じころ、市内の各地の港からも無数の飛行船が出航し、ゴンドワナの空へ旅立っていった。輸送船、探検船、戦闘船……その種類も装備もさまざまだ。
賛同した組織の依頼を受け、あるいは船長たち独自の目的のため、飛行船の群れは旅を開始したのである。彼らを待つのは栄光か死か、あるいはもっと別の未来だろうか……。

冒険のはじまり

今回はヘブン市の有力な4つの組織から、船乗りたちにいくつかの依頼が出されている。よく読んで気に入った冒険に出発しよう。
他の組織を出し抜くほどの活躍をすれば、特別ボーナスが出ることもある。

★依頼ナンバー　1D

雲南商会・会長超大人

アイヤー！　忘れてた、もうひとつあったネ。空賊があちこちに出るから、奴らと戦う勇敢な船を募集するアル。どこを航行するかはお任せヨ。空賊船を始末したら、賞金を出すアル！

★依頼ナンバー　1A

エデン法王マウロIII世

わが法王庁は世界全域の地図作成を悲願としておる。探検家たちよ、まずは東方へ向かえ。できるだけ遠くへ船を進ませることじゃ。現地調査によって地図が完成すれば、そこが新たな冒険の舞台となろう。また正確な地図を持ち帰った者には、神のほうびが与えられよう。



★依頼ナンバー　1B

惑星学会・主席レムリア

調査によると、北のクリミア高原には未知の街がいくつもあるようです。また、その奥には太古の遺跡が隠されていると思われます。
航路上に確認された補給地はありません。あなたが自分の目で補給地を発見しなければ遭難するでしょう。
新しい街(=補給地)を発見し、遺跡から遺物を持ち帰った方には報奨金を出しましょう。

★依頼ナンバー　1E

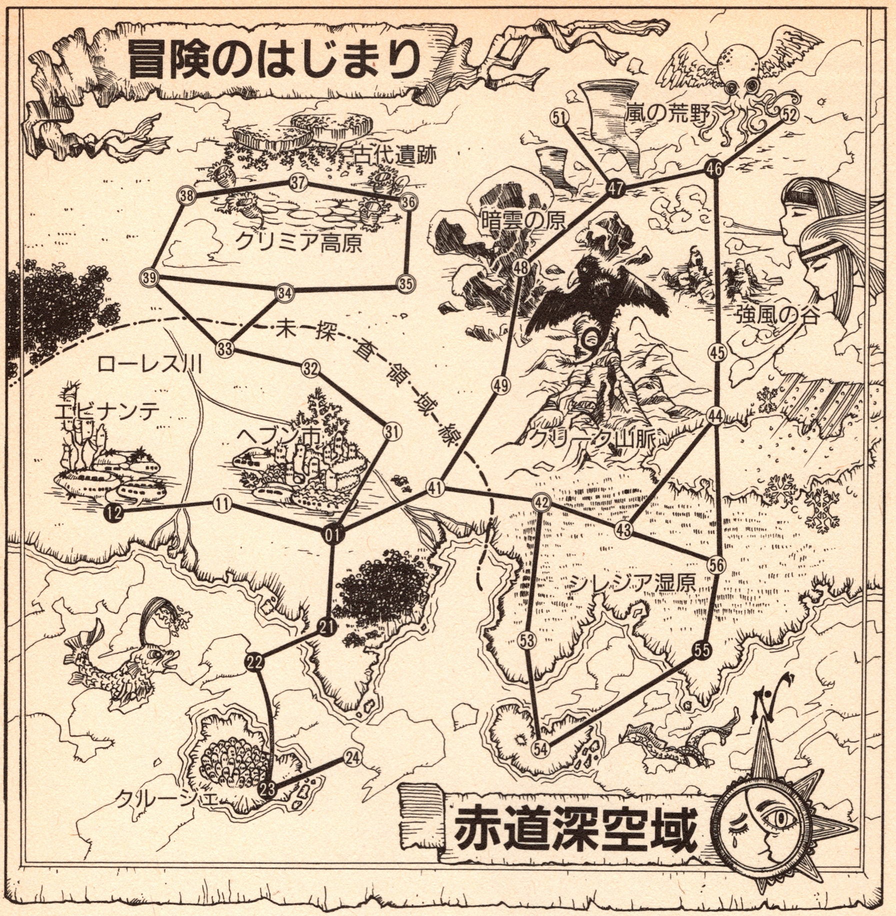
空賊ギルド・ヘッドゼルダ

あたしらの庭を断りなしに飛び回る奴らがずいぶん増えたようね。狩りに出かけるよ！どこでもいいから出張っていって、船を襲いな。輸送船もいいけど、探検船が積んでるお宝や地図なんかもポイント高いよ。

★依頼ナンバー　1C

雲南商会・会長超大人

ウチの貨物を、エビナンテとクルージェの街に運んで売ってくれる船を探してるアル。どんどん運んで、どんどん儲けてちょうだい。ヘブンから近いエビナンテへは何回も往復できそうだけど、より遠くのクルージェへは物が高く売れそうアルな。どっちが得か、それは商人のカンで決めるアルヨ。



すべての船はヘブン（01）から出発し、それぞれの目的地へ向かう。

それぞれの航路の1区間は○で示されている。たとえば、01－41－49……などと記入していく。また、航路上の●ナンバーと、ヘブン市をはじめとする街は補給地だ。燃料が0になる前に補給地へ寄る（寄港したいナンバーを記入する）ようにしよう。◎は補給地がありそうだが確認されていないことを示している。寄ってみて、もし燃料が0で補給地がなければジ・エンドだ。

戦闘は船どうしが同じ地点で接触し、少なくとも片方にその意志がある場合、発生する。

貨物はそれぞれの船種によって積載量が決まっており、自動で最大積載される。ヘブンを出発して最初に寄港した街で、積荷はすべて売られることになる。ヘブンに戻れば自動的に貨物は補充され、また出発してもよい。

マップ上に示された気象や地形にも注意して、もっとも的確なルートを記入しよう。

地図は未確認地域を航行すると、作成チェックで自動的に作られる。探検は目的地を航路点と同じように記入すればよい。

■

ゲーム参加ルール

参加方法は簡単。付属のハガキに必要なデータを記入して応募するだけだ。記入については、数字やリストにある記号で書く。

●船長キャラクター作成

君の分身である飛行船の船長を作成する。

10文字以内で名前を決め、10点の能力点（以下SPと略す）を以下の4種の能力値に振り分けていく。1か所に振れるSPの最高値は5、最低値は0でもかまわない。

武勇：飛行船および人間同士の戦闘で使用。

操船：悪環境や悪天候に負けず、安全に予定航路どおりに船を操る能力。

知力：空中からの地上探査、地図の作成や地上探検、そのほか頭を使う行動に使用する。

気力：長期間の旅による疲労、病気や悪環境やトラブルに耐える能力。

●飛行船・装備・クルー

すべての船長は、最初は等しく50点の財力点（以下MPと略す）を持っている。持ちMPの範囲で、飛行船や船の装備購入、クルー（船員）の雇入れを行う。

まず、リストから船を選び、名前をつけよう。装備はそれぞれの船の装備点分までの数（1〜3）、クルーはリストからどれかひとりが雇える。装備購入やクルー雇入は必ずしもしなくてよく、次回のために財力を残しておいてよい。

船は船長の能力や旅の目的にあったものがよい。装備はさまざまな効果をもたらすが、同じ物をふたつ以上取り付けることはできな

クルーリスト

CR1	操縦士：MP15。操船をサポートする。
CR2	機関士：MP10。船の手入れや修理を行い、事故や遭難を起きづらくする。
CR3	傭兵：MP20。戦闘全般をサポートする。
CR4	商人：MP25。運んだ貨物が高価で売れやすくなる。
CR5	探検家：MP25。地図製作や探検などのサポートをする。
CR6	マスコット：MP10。かわいい動物か子供（笑）。一見、何もできないが……。

装備リスト

RG1	天球儀：MP5。気象アクシデントを避け、遭難しにくくする。
RG2	船首像：MP3。運がよくなるらしい。
RG3	新型エンジン：MP30。燃料が＋1される。
RG11	増加装甲：MP25。防御力＋1。
RG21	キャノン砲：MP15。攻撃力＋2、命中率はそこそこ。
RG22	空中魚雷：MP20。攻撃力＋3、命中率は低い。
RG23	小型戦闘機：MP5。攻撃力＋1、命中率は高い。使うには傭兵が必要。
RG24	対空砲：MP15。空中魚雷か戦闘機の攻撃を1回だけ無視できる。
RG31	降下探検車：MP10。貨物スペース1を使う。地上を広範囲に探索できる。
RG32	捕獲ネット砲：MP2。動物などを捕獲する。
RG33	シャワーユニット：MP5。疲労を取るらしい。

い。クルーは船長能力の補佐をしてくれる。

余ったMPは下の欄に記入しておく。

●受ける依頼と航路・補給

前のページの各組織の依頼リストを見て、どの依頼を受けるか決める。また今回のマップを見て、目的地までどのように移動していくか、航路を記入する。

飛行船には〝燃料〟が設定されている。航路を1個移動するたびに1燃料が消費され、燃料が0になると遭難し、ゲームオーバーになる。航路上に点々とある補給地で燃料補給を受けながら旅を続けるのだ。航路記入の途中、寄港したいなら▲と記入する。つまり移動マス1つを浪費してしまうのだ。

航路および補給点は最大10個記入可能だが、目的を達せると思うなら、無理に10回記入しなくてもよい。ただし、どんな場合でも最後の移動終了時には、補給地点にいなくてはならない。

●自由記入欄

ここには、以上のデータでは表現できない行動がしたい場合や、キャラのプロフィール説明、そのほかゲームの感想などを書く。

●ゲームの結果

記入されたデータをもとにさまざまなチェックを行って、目的が達成されたか、生き残ることができたかなどが判定される。

優秀な成績を残したプレイヤーは紙面で発表されるだろう。また、生き残ったプレイヤーには、ボーナスとして船長能力点や財力点が与えられる。

●継続参加と往復ハガキでの応募

この1回目のゲームを生き残ったプレイヤーは、2回目以降のゲームにも同じデータで参加できる。データ整理のため、継続参加希望者はハガキ上の4ケタ欄に暗唱番号を記入すること。継続参加のために、応募ハガキのデータはコピーして保管しておくとよい。

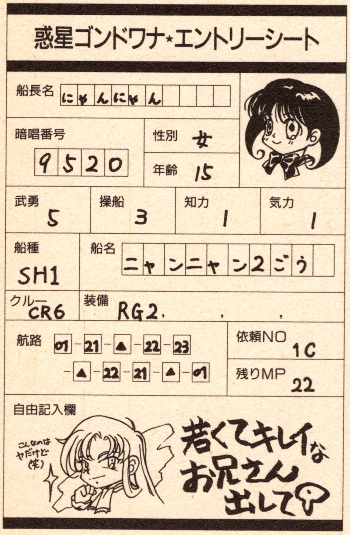
紙面の発表だけでは満足できない君は、往復ハガキで応募しよう。キャラや船がどうなったのか、詳しい結果を返送する。

往信ハガキの裏に応募ハガキと同じようにデータを書き、ページ下にある応募シールを貼る。シールのない物は無効だ。復信ハガキ表には自分の住所氏名を忘れずに。

なお、専用応募ハガキおよび応募シールのコピーでの応募は無効となる。

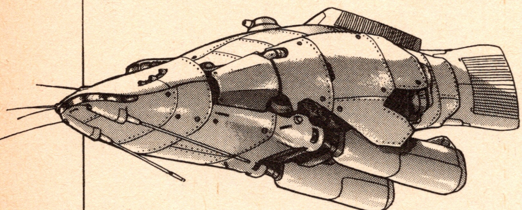
応募締め切り
3月20日
消印有効！

応募ハガキ記入例

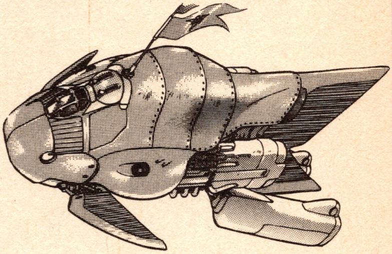


惑星ゴンドワナ 第1回
応募シール
キリトリセン

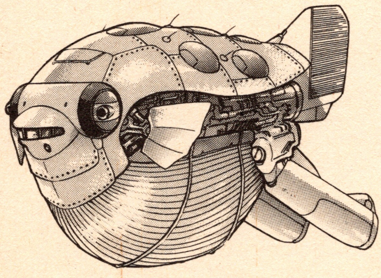
●プレコ級
輸送船を護衛するずんぐりした装甲船。防御力に重点を置き、航続距離が長い。



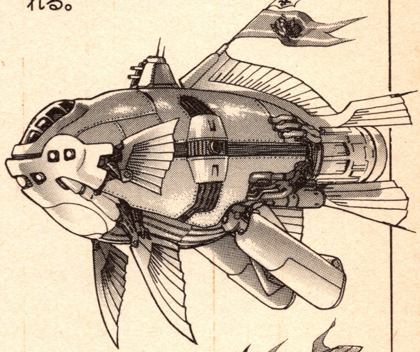
●パロット級
小型高速船。機動性に優れるが、故障が多く、運べる貨物も少ない。



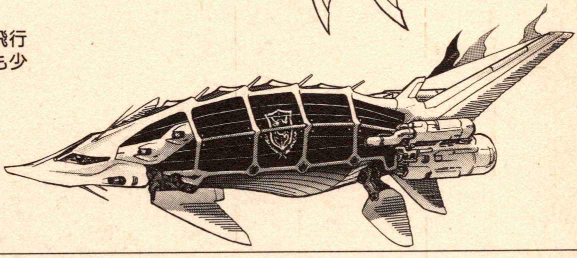
●テトラオドン級
丸いシルエットの中型輸送船。とても安価で、他の船より貨物庫が大きい。



●オスカー級
高性能飛行船。高価だが、航続距離が長いので、よく探検用に使われる。



●アシペンサー級
鮫のようなシルエットの攻撃飛行船。貨物スペースがなく燃料も少ないが、戦闘力高し。



飛行船データ

登録NO	船　種	MP	燃料	装備	貨物	攻撃力	防御力	航行性能
SH1	テトラオドン級	15	2	1	2	1	2	1
SH2	パロット級	20	3	1	1	1	1	3
SH3	プレコ級	25	4	2	0	3	4	1
SH4	アシペンサー級	30	2	3	0	4	2	3
SH5	オスカー級	40	5	3	1	2	3	2

カード名	種別	レアリティ	最低価格	最高価格
Segovian Leviathan	Blue	U1	40	50
Sengir Vampire	Black	U1	900	1000
Serra Angel	White	U1	1000	1100
Shapeshifter	Artifact	U1	80	100
Shivan Dragon	Red	R1	3000	3300
Simulacrum	Black	U1	100	120
Sindbad	Blue	U1	20	30
Siren's Call	Blue	U1	180	220
Sleight of Mind	Blue	R1	2200	2400
Smoke	Red	R1	1000	1200
Sorceress Queen	Black	R1	2800	3000
Soul Net	Artifact	U1	300	330
Spirit Shackle	Black	U1	30	50
Sprit Link	White	U1	2000	2200
Stasis	Blue	R1	1600	1800
Steal Artifact	Blue	U1	180	200
Stone Giant	Red	U1	80	100
Strip Mine	Land	U1	1400	1600
Sunglasses of Urza	Artifact	R1	1800	2000
Swords to Plowshares	White	U1	500	550
Sylvan Library	Green	R1	1250	1300
Tawnos's Wand	Artifact	U1	260	300
Tawnos's Weaponry	Artifact	U1	100	110
Tempest Efreet	Red	R1	600	800
Tetravus	Artifact	R1	1000	1200
The hive	Artifact	R1	1500	1600
The Rack	Artifact	U1	900	1050
Thicket Basilisk	Green	U1	250	300
Thoughtlace	Blue	R1	800	1000
Throne of Bone	Artifact	U1	20	30
Time Elemental	Blue	200	4000	4400
Tinber Wolves	Green	R1	1100	1250
Titania's Song	Green	R1	900	1100
Triskelion	Artifact	R1	2000	2200
Tsunami	Green	U1	150	200

カード名	種別	レアリティ	最低価格	最高価格
Tunnel	Red	U1	5	10
Uncle Istvan	Black	U1	80	100
Untamed Wilds	Green	U1	80	120
Urza's Avenger	Artifact	R1	1800	2000
Uthden Troll	Red	U1	400	420
Veduran Enchantress	Green	R1	1000	1100
Visions	White	U1	180	200
Volcanic Eruption	Blue	R1	700	800
Wall of Air	Blue	U1	250	400
Wall of Bone	Black	U1	300	320
Wall of Brambles	Green	U1	70	80
Wall of Dust	Red	U1	10	15
Wall of Fire	Red	U1	10	15
Wall of Ice	Green	U1	80	120
Wall of Stone	Red	U1	90	100
Wall of Swords	White	U1	350	400
Wall of Water	Blue	U1	10	15
Wanderlust	Green	U1	30	40
Warp Artifact	Black	R1	1100	1200
Water Elemental	Blue	U1	60	80
Web	Green	R1	1000	1200
Whirling Dervish	Green	U1	400	500
White Knight	White	U1	700	750
White Mana Battery	Artifact	R1	1800	1900
White Ward	White	U1	40	50
Will The Wisp	Black	R1	2800	3000
Winds of Change	Red	R1	900	1000
Winter Blast	Green	U1	350	400
Winter Orb	Artifact	R1	3000	3300
Wooden Sphere	Artifact	U1	60	80
Wrath of God	White	R1	2800	3000
Xenic Poltergeist	Black	R1	1600	1800
Zombie Master	Black	R1	1800	2000

注意：この価格表は、１月末現在のものなので、その後の需給関係の変化などによって、変動している可能性があることを心に止めていただきたい（価格の単位は円です）。

カード名	種別	レアリティ	最低価格	最高価格
Jayemdae Tome	Artifact	R1	1500	1600
Junun Efreet	Black	U1	40	50
Karma	White	U1	800	1000
Keldon Warlord	Red	U1	150	200
Killer Bees	Green	U1	600	700
Kismet	White	U1	200	250
Kormus Bell	Artifact	R1	1100	1200
Land Tax	White	R1	2800	3000
Leviathan	Blue	R1	1800	2000
Ley Druid	Green	U1	300	350
Library of Leng	Artifact	U1	150	200
Lifeforce	Green	U1	300	350
Lifelace	Green	R1	600	800
Lifetap	Blue	U1	80	100
Living Artifact	Green	R1	800	850
Living Lands	Green	R1	1000	1050
Lord of Atlantis	Blue	R1	3000	3300
Lord of the Pit	Black	R1	2000	2200
Lure	Green	U1	400	420
Magical hack	Blue	R1	3000	3400
Magnetic Mountain	Red	R1	800	1000
Mahamoti Djinn	Blue	R1	2200	2500
Mana Clash	Red	R1	800	1000
Mana Flare	Red	R1	2500	2800
Mana Short	Blue	R1	1800	2000
Mana Vault	Artifact	R1	1800	2000
Manabarbs	Red	R1	1800	2000
Meek Stone	Artifact	R1	2500	2600
Millstone	Artifact	R1	1800	2000
Mind Bomb	Blue	U1	150	240
Mind Twist	Black	R1	450	500
Mishra's Factory	Land	U1	1100	1200
Mishra's War Machine	Artifact	R1	800	950
Nether Shadow	Black	R1	1000	1200
Nevinyrral's Disk	Artifact	R1	2000	2300
Nightmare	Black	R1	2200	2500
Northern Paladin	White	R1	1600	2000
Oasis	Land	U1	200	250
Obsianus Golem	Artifact	U1	20	25
Onulet	Artifact	R1	1000	1200
Orcish Artillery	Red	U1	300	330
Orcish Oriflamme	Red	U1	80	100
Ornithopter	Artifact	U1	300	350
Osai Vultures	White	U1	150	200
Personal Incarnation	White	R1	800	850
Phantasmal Forces	Blue	U1	30	50
Phantom Monster	Blue	U1	250	300
Pirate Ship	Blue	R1	1000	1200
Power Surge	Red	R1	1500	1600
Primal Clay	Artifact	R1	800	900
Psionic Entity	Blue	R1	1500	1800
Purelace	White	R1	550	600
Pyrotechnics	Red	U1	400	450
Radjan Spirit	Green	U1	130	150
Rag Man	Black	R1	1000	1200
Rebirth	Green	R1	600	650
Red Mana Battery	Artifact	R1	1200	1300
Red Ward	White	U1	80	120
Relic Bind	Blue	R1	800	1000
Reverse Damage	White	R1	2000	2200
Righteousness	White	R1	2000	2200
Rod of Ruin	Artifact	U1	100	150
Royal Assassin	Black	R1	3000	3300
Savannah Lions	White	R1	1000	1200
Scavenging Ghoul	Black	U1	130	160

カード名	種別	レアリティ	最低価格	最高価格
Colossus of Sardia	Artifact	R1	2000	2200
Conservator	Artifact	U1	5	10
Control Magic	Blue	U1	550	700
Conversion	White	U1	100	120
Coralhelm	Artifact	R1	800	1000
Cosmichorror	Black	R1	1000	1200
Counterspell	Blue	U1	450	500
Crimson Manticore	Red	R1	1300	1500
Crumble	Green	U1	300	350
Crusade	White	R1	2600	2800
Crystal Rod	Artifact	U1	30	50
Cursed Land	Black	U1	200	250
Cursed Rack	Artifact	U1	300	500
Dancing Scimitar	Artifact	R1	1300	1400
Deathgrip	Black	U1	350	400
Deathlace	Black	R1	900	1000
Desert Twister	Green	U1	250	300
Detonate	Red	U1	250	350
Diabolic Machine	Artifact	U1	40	50
Dingus Egg	Artifact	R1	2000	2200
Disrupting Scepter	Artifact	R1	900	1000
Divine Transformation	White	U1	800	900
Dragon Engine	Artifact	R1	600	700
Dragon Whelp	Red	U1	350	450
Drain Power	Blue	R1	2200	2400
Earth Elemental	Red	U1	20	30
Earthquake	Red	R1	1300	1500
Ebony horse	Artifact	R1	500	600
El-hajjaj	Black	R1	1000	1100
Elder Land Wurm	White	R1	1200	1400
Elven Riders	Green	U1	180	210
Elvish Archers	Green	R1	1200	1500

カード名	種別	レアリティ	最低価格	最高価格
Energy Flux	Blue	U1	40	50
Evil Presence	Black	U1	200	220
Eyef or an Eye	White	R1	900	1000
Feedback	Blue	U1	40	50
Fellwar Stone	Artifact	U1	700	900
Fire Elemental	Red	U1	100	120
Flashfires	Red	U1	100	120
Flying Carpet	Artifact	R1	1300	1500
Force of Nature	Green	R1	2700	2800
Fungusaur	Green	R1	1000	1100
Gaea's Liege	Green	R1	2000	2200
Ghost Ship	Blue	U1	160	200
Glasses of Urza	Artifact	U1	80	100
Gloom	Black	U1	400	430
Goblin Balloon Brigade	Red	U1	100	120
Goblin King	Red	R1	2200	2400
Greed	Black	R1	900	1000
Green Mana Battery	Artifact	R1	1200	1300
Green Ward	White	U1	80	100
Helm of Chatzuk	Artifact	R1	500	700
Howling Mine	Artifact	R1	3000	3300
Hurkyl's Recall	Blue	R1	1000	1200
Hurr Jackal	Red	R1	1200	1300
Hurricane	Green	U1	500	550
Hypnotic Spectre	Black	U1	1100	1300
Inferno	Red	R1	1500	1600
Instill Energy	Green	U1	350	400
Iron Star	Artifact	U1	50	80
Island Fish Jasconius	Blue	R1	800	1000
Island Sanctuary	White	R1	1300	1500
Ivory Cup	Artifact	U1	100	110
Ivory Tower	Artifact	R1	2700	2800
Jade Monolith	Artifact	R1	450	600
Jandor's Saddlebags	Artifact	R1	1200	1300

注意：この価格表は、１月末現在のものなので、その後の需給関係の変化などによって、変動している可能性があることを心に止めていただきたい（価格の単位は円です）。

マジック・ザ・ギャザリング 価格リスト

『マジック・ザ・ギャザリング』というトレーディング・カードゲーム（TCG）がコンピュータゲーム誌のページを賑わせている。TCGは、ゲームであるとともに、コレクションであるという一粒で二度おいしいカードゲームだ。その中で最も売れているのが、この『マジック』だ。

アメリカでは、『マジック』のカード市場が存在して、ランドカードの5セントから、ブラックロータスの200ドルまで、全てのカードに価格がついていて、幾つもの雑誌に毎月発表されている。

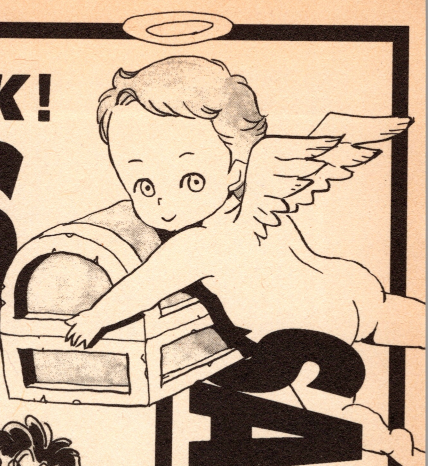
日本でも、ようやくカード市場が立ち上がり始めた。そこで、イエローサブマリンの協力を得て、「日本版マジック価格表」を作成し、公表することができるようになった。カードを買うだけじゃなく、友人とのトレードにも、ぜひ活用して欲しい。

今回は、ページの関係で第4版のみとなったが、読者の要望によっては、今後は各エクスパンションの価格表も、掲載できるようになるかもしれない。

カード名	種別	レアリティ	最低価格	最高価格
Abomination	Black	U1	250	350
Air Elemental	Blue	U1	380	450
Aladdin's Lamp	Artifact	R1	400	600
Aladdin's Ring	Artifact	R1	800	1000
Ali Baba	Red	U1	10	20
Angry Mob	White	U1	200	250
Animate Artifact	Blue	U1	90	120
Animate Dead	Black	U1	500	650
Animate Wall	White	R1	1200	1400
Ankh of Mishra	Artifact	R1	1800	2000
Armageddon Clock	Artifact	R1	1500	1800
Armageddon	White	R1	2200	2400
Ashes to Ashes	Black	U1	120	180
Ashnod's Battle Gear	Artifact	U1	20	30
Aspect of the Wolf	Green	R1	1000	1200
Backfire	Blue	U1	180	250
Bad Moon	Black	R1	2900	3100
Balance	White	R1	1200	1400
Ball Lightning	Red	R1	2800	3000
Birds of Paradise	Green	R1	3600	3800
Black Knight	Black	U1	200	230
Black Mana Battery	Artifact	R1	2000	2200
Black Vice	Artifact	U1	600	800
Black Ward	White	U1	250	300
Blessing	White	R1	1600	1800
Blight	Black	U1	190	200
Blue Mana Battery	Artifact	R1	2500	2800
Blue Ward	White	U1	90	120
Bog Wraith	Black	U1	300	320
Bottle of Suleiman	Artifact	R1	800	1000
Brass Man	Artifact	U1	150	200
Bronze Tablet	Artifact	R1	1000	1200
Burrowing	Red	U1	10	20
C. of P. Artifact	White	U1	800	1000
Carrion Ants	Black	U1	450	500
Castle	White	U1	300	320
Cave People	Red	U1	40	50
Celestial Prism	Artifact	U1	500	600
Channel	Green	U1	80	110
Chaoslace	Red	R1	800	850
Clockwork Avian	Artifact	R1	1700	2000
Clockwork Beast	Artifact	R1	1700	1800
Cockatrice	Green	R1	1800	2000

協力：イエローサブマリン お茶の水店

TALK! TALK! TALK!
READER'S SALOON



年末からの大物新作ラッシュもようやく落ちついてきた今日この頃。受験生にとっては目の毒というか気の毒というか……。誘惑に負けて自爆してしまった人、ご愁傷さまです。でも、受験さえ終わればこっちのもの。春休みが明けるまで、我慢していたあのタイトルを存分にやり込みましょう。そして遊んだあとの意見や感想を本誌に送ってくださいね。競争率が低い今がチャンス！



ソフトの価値は遊んだ俺様が決める！ 100%ユーザー本位、メーカー泣かせのコーナーです。

●アーケード版「スターブレード」仕事の帰りに必ずゲーセンに寄って1ゲーム(50円)を1年半。会社の就業時間は280日なので、計算すると2万1千円。まだ価値は上がりつつある。（大阪府・司隆）

○いっそ「きょう体」ごと買うってのはどうでしょう。でもデカいから置き場所に困りそうですね。

●2千5百円で買ってきた『天地創造』をさんざんやり込んでから、高く買ってくれると評判の別の中古屋に持っていったら3千円で引き取ってくれた。これだけ楽しんで5百円儲かるとは！（東京都・滅入る首都労務）

○いわゆる「ソフト転がし」ってやつですね。中古ソフトショップのチラシを集めて真剣に研究すれば、もっと儲かるかも!?

●『風来のシレン』をクリアしたら、そこそこにデキの良いRPG3本を一気に制覇したような気持ちになれた。よって約3万円。（新潟県・古川修）

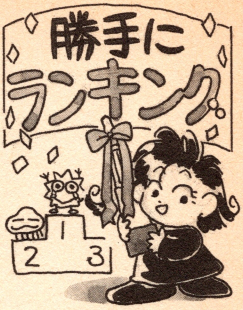
○秀作ソフトを3本製作するのと、力を入れて大作を1本作る労力がほぼ同じだったとしたら、メーカーにとってはどっちの方がメリット大きいんでしょうね。遊ぶ側は気分で選ぶからどっちも必要だし。ありがちな意見のようで、なかなか考えさせられます。



反響続々！ コナミへの挑戦状

前号「ときメモの男女逆バージョンはたぶん出ない」とのコナミからの回答に反撃のお便りが。

●確かに女性ユーザーは少ない。でもそれは女の子が熱くなれるゲームが少ないからじゃないですか。メーカーさん、女性ユーザーの増加を待つような守りの姿勢では伸



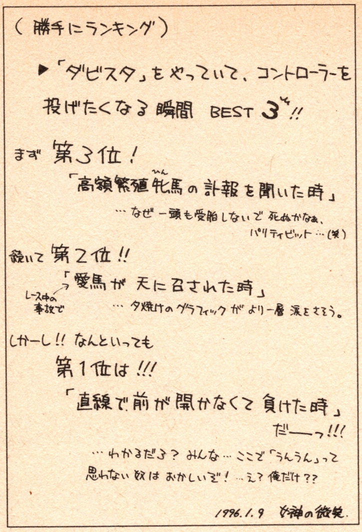
さあ、今回もあなたの心のヒエラルキーを暴きまくります！

●イッてるドット絵ベスト3
〈1位〉メガドライブの『ああ播磨灘』より播磨体操第一
〈2位〉同じくメガドライブの『マイケルジャクソンズ ムーンウォーカー』のすべて
〈3位〉業務用及びメガドライブ『エイリアンストーム』のエンディング
（千葉県・渡邊栄一郎）

○確かにメガドライブはイッてるソフトが多い。そこがまた個性的で良かったんですが……。

●擬音タイトルベスト3
〈1位〉『でろーんでろでろ』
〈2位〉『すぱぽーんDX』
〈3位〉『キュイーン』
……やる気あるのか？
（岡山県・びろーん）

○全部これから発売される予定のソフトですね。すべて出そろったら、同じ店で一気に3本買ってみる、というのはどうでしょう。


（勝手にランキング）
▶「ダビスタ」をやっていて、コントローラーを投げたくなる瞬間 BEST 3だ!!
まず第3位！
「高額繁殖牝馬の訃報を聞いた時」
…なぜ一頭も受胎しないで死ぬかなぁ、パリティビット…（笑）
続いて第2位!!
「（レース中の事故で）愛馬が天に召された時」
…夕焼けのグラフィックがより一層涙をさそう。
しかーし!! なんといっても
第1位は!!!
「直線で前が開かなくて負けた時」
だーっ!!!
…わかるだろ？ みんな…ここで「うんうん」って思わない奴はおかしいぞ！…え？ 俺だけ??
1996.1.9 女神の微笑.

愛知県・女神の微笑
コモも、G1で勝ちまくっていた愛馬「ビル・○○○」が死んだときに泣きました

熊本県・山田ぷりん 刺したらどんな音がするんでしょうか……



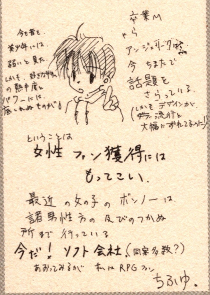
●発売されても絶対に買いたくない育てゲーベスト3
〈1位〉不良債権育てゲー
〈2位〉ガン細胞育てゲー
〈3位〉ニキビ育てゲー
（埼玉県・鼻から牛肉）

○ごもっとも、としか言いようがありません。あと、風呂場のキノコとか、食パンのカビとか、キノコとかもあんまり育てたくないです。……って、そんなゲーム出るか！

びませんよ！ 恋愛といえば女の子の十八番。何とか頭をひねって種をまいてくれませんか？
（愛知県・藤岡美弥子）

○メーカーさん、ひとつよろしく。

宮城県・ちー坊 応援ありがとう



●『リッジ・ボーダー』（ナムコ）屋内で気軽にスキー感覚を味わえる『アルペンレーサー』第2弾としてスノボはどうでしょう？
（愛知県・女神の微笑）

「うっ……（沈黙）。明日はきっと晴れるでしょう、ということで」ナムコ・広報担当 木谷さんより





今回は、一枚のあるお便りから……

ある日編集部に届いた手紙。封筒のなかにはゲームに対する思いが綴られたレポート用紙が4枚。さすがに全文掲載というわけにはいかないので、なかでも引っかかった部分を抜粋して紹介します。

●「ゲーム機はソフトがあるから成り立っている」と任天堂の社長は言っていたが、いいソフトにはいいハードが必要だ。その点を認めていないゲーム批評家は何人もいる。ハードの仕様を見て「これくらいのゲームは作れるな」と考えられる批評家はそんなにいないでしょう。ゲームをやって「ここがセコい、あれがスゴい」という批評家はもううんざり。そういう批評家たちに開発者が「おまえが作ってみろ」と言いたくなるのもうなづける。特にマネに対してあからさまな批判をしてはいけないと思う。開発者の「俺だったらこうする」がマネとなって表れたのであって、マネを批判すべきではない。「エヴァンゲリオン1巻」後書きを読んでくれ。「それすら模倣である」という言葉があるではないか。自分の本心を尽くして作った作品に、過去の事柄が表れているのだ。ワザとマネしないように作った作品はぎこちなくて完成度が低くて、新しいものが思ったほど入ってはいないのだ。

(埼玉県・片山)

○ゲームは他のメディアに比べて知的所有権の線引きが曖昧なせいか、「マネ」や「パクリ」について様々な意見が飛び交っています。この手紙もそういった意見のひとつですが、みなさんは読んでみて何を感じましたか？ 賛成意見及び反論は「ペーパー会議室」まで。スペースは、編集部が何とかしてくれるでしょう、きっと。

～3号のテーマ～ こんなゲーム雑誌が読みたい！

●ゲームをよく知っている人の記事は、それはそれで奥が深いのですが、ゲームを全然知らん人間に無理矢理ゲームをやらせて語らせるというのはどうでしょうか。

(岡山県・マツ)

○そのへんの小学生やOLを集めてレビュー大会をやったら面白いかもしれませんね。

●どうしてゲームの発売前に、あんなに写真を載せるのでしょう。初めて見る新鮮さがなくなっちゃうのに。それに何ページにも渡る攻略法。知りたきゃ攻略本買うって。ソフトのコメントにしても、読者投稿のひとことの方が面白い。貴誌には、底に愛を秘めつつも、シニカルでウィットに富んだ記事作りを期待します。

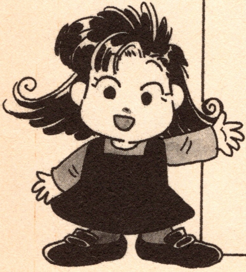
(東京都・中島宇美)

○新作スクープや攻略はですね、実はお子さまが学校で友達とコミュニケーションを取るのに必要なんです。なかには早朝5時にコンビニへ行き、配送されたばかりのゲーム誌を立ち読みしてから登校する強者もいるそうです。

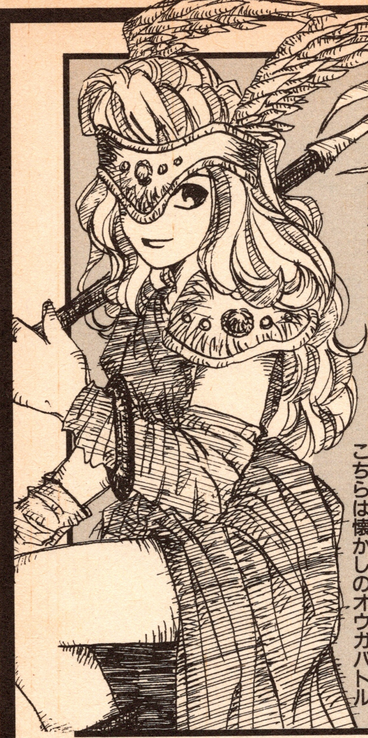
●「愛ある批評」が某誌なら、貴誌には「批評より愛」に生きる道を選んで欲しいと望んでおります。ゲーム内容よりも、ゲームをする行為そのもののコラムがあったらウレシイですね。

(北海道・小田和世)

○「批評より愛」は、ずばり本誌の目指すところです。皆さんの期待を裏切らないようがんばりますので応援してくださいね。



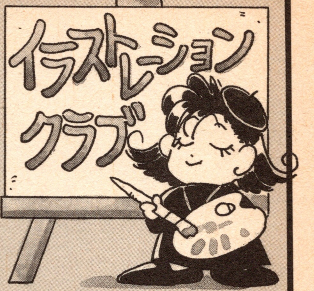
次号のテーマは……
「ゲーム誌の批評記事をどう思うか？」です。
どんどん参加してね！



大阪府・ささきりょー
コモはこれからプレイする予定でーす！

東京都・K.
こちらは懐かしのオウガバトル



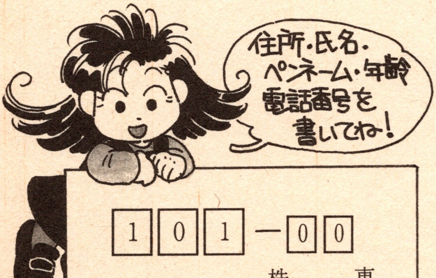




神奈川県・エリクサー
このひと本当にあぶないです

あなたのおハガキ待ってます！

むか～しコモが編集プロダクションにいたころ最初に教わったこと。それは「読者ページがイマイチな雑誌は売れない」ということでした。確かに某ゲーム雑誌が誌面刷新で読者ページをがっぽり削ったら、とたんに売れなくなった、と聞きました。ひええ。「READERS SALOON」は現在のところ4ページですが、ハガキの量や盛り上がり方によってはどんどんページを増やしてくれる方針だそうです。だから、読者のみなさんは臆することなくハガキを送りつけてください。本当の意味で「ユーザー本位」の本にするためには、読んでいるあなたの意見が必要なんです。それから、イラストの方も白黒で申し訳ないですけども、もっと送ってくださいね。これだけしかスペース取らない、んじゃなくて「取れない」のよ～。以上、言い訳コーナーでした。



101－00
東京都千代田区神田錦町2の5
KSビル
株式会社新紀元社
「ゲーム会議」
リーダーズサロン係
住所・氏名・年齢・電話番号
ペンネーム

ゲーム会議 Vol.3

1996年　2月20日発行

発行者
米倉文吉

Chief Editor
藤原健二

Editor
B&S
多田尚生
青砥浩子
大野豊宏

Assistant
COMO

Illustrator
新田直子
おぐられい
佐々野悟

Cover Design
松浦俊郎

Designer
スペースワイ
EIGHTY
パウル

印刷
図書印刷株式会社

発行所
株式会社新紀元社
〒101 東京都千代田区
神田錦町2-5KSビル
TEL 03-3291-0961
FAX 03-3291-0963
郵便振替　00110-4-27618

ISBN4-88317-637-1
定価780円（本体757円）
Printed in Japan

Editorial Postscript

『ゲーム会議』の目指すもの、ひとことでいってしまえば、それは〈ゲーム業界の発展〉です。

よく批評誌と間違われますが、批評を中心に誌面を綴っていくことを目的としていません。たしかに創刊号、2号では私達の力が足りず、意図が伝わりにくかったことをおわびいたします。誌の方針を文章にして掲げることがよいことだとは思っていませんでした。続けていけば自然とにじみ出てくるものだと考えていたのです。

そうした反省点をもとに今号はできるだけ誌の方針を前に出したつもりです。

まだまだと思う人も多いかもしれません。しかし、私達も今号が完璧な形だとは思っていません。1号ずつ理想に近づいてはいますが、これからの課題や、やりたいこと、やり残していることはたくさんあります。

たとえば、議題を決めて読者を集めて会議を開くとか……。まだ、実現の準備が整っていませんが、将来的には、そうしたこともやっていきたいと考えています。読者の意見と私達の意見でゲーム業界を盛り上げていく。こんなことができたなら……。（編集部）



●Vol.2号　読者アンケート プレゼント当選者（敬称略）

（大分県）	（兵庫県）	（埼玉県）	（千葉県）	（栃木県）
谷崎庫三	橋本　学	配島健一	伊丹志寿	磯ヶ谷淳
（長崎県）	藤本雅美	山口昌之	佐藤一俊	
堀池輝雄			菅生博明	

他40名の方は商品の発送をもって発表にかえさせていただきます。

当選品の発送は1カ月くらいかかることもあります。ご了承ください。

次号予告

★特集

ソフトハウス 大分析!

プラットフォームが増えた今、ソフトハウスは、何を考え、どこを目指し、何を求めているのだろうか? 開発環境や流通形態、そして、人材登用、育成術などを通してゲームという“お宝”を生み出すソフトハウスの実像に迫り、おもしろいゲームが生み出されるために必要なものが何かを考えていく。

読者のソフトハウスに対する質問、意見等も募集中。

連載特別企画〜最終回〜

「ゲームを育てる声になれ!」

〜オレ(私)たちがいま期待すること〜

“ゲームを……”シリーズも、いよいよ最終回を迎える。次回はゲームを支えているユーザーの声にスポットを当てていく。ゲーム業界への提言や、ソフトハウスからマスコミに対しての意見まで、幅広く読者の声を集め掲載する予定。

特別企画

「探訪! 禁じられたゲーム?」

〜レイティングを考える〜

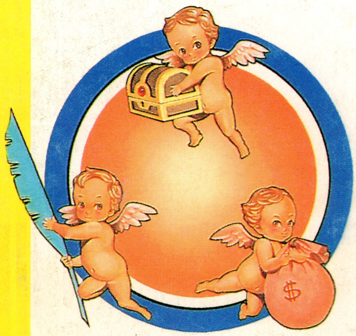
18禁や16禁の年齢制限のあるゲーム。Hソフトなどに課せられた宿命は覆すことはできないのだろうか? 年齢制限のあるゲームを訪ね、禁じられたゲーム? の本質を探していく。

☆内容は、変更になることがあります。

☆読者投稿の締切は4月10日消印有効

ゲーム会議Vol.4号は5月20日発売予定!

★遊びのススメ
スコットランドヤード
★The History of Consumer's Game
1995年〜(最終回)
★The History of Personal Computer's Game
1993年〜(最終回)
★コンピュータゲーム内部事情
ユーザーインターフェース
★惑星探検ゴンドワナ
第2回



新紀元社

定価780円 (本体価格757円)

ISBN4-88317-637-1

C0076 P780E